DONKEY KONG 64: VUELVE EL CLASICO POR NAVIDAD

SUPERJUEGOS

GRUPO ZETA

Nº 92. DICIEMBRE 1999. 995 PTAS. 5,98 EUROS

50 NUEVOS JUEGOS COMENTADOS

LISTA DE EXITOS DE LOS 60 MEJORES JUEGOS

007 El Mañana Nunca Muere

Medal of Honor

Jungla de Cristal 2: la Trilogía

SOLOS ANTE EL PELIGRO

ACABA EL MILENIO CON LOS MEJORES JUEGOS DE ACCION DE TODOS LOS TIEMPOS

SUPER NOVEDADES

DINO CRISIS • TOMB RAIDER IV • COLIN McRAE 2 • QUAKE II • EVOLUTION • ACE COMBAT 3

8 420565 037006 00092

¡Parece que alguien va a tener que hacer

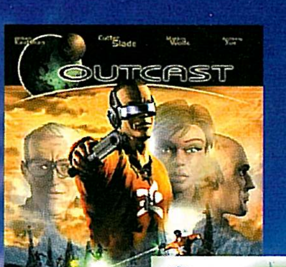


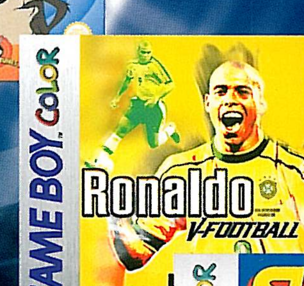
¡...horas extras estas Navidades!



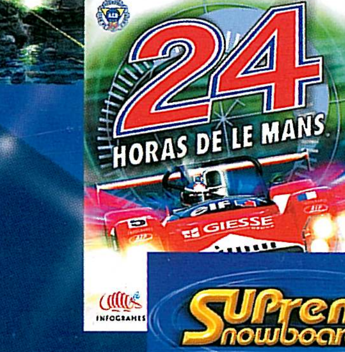




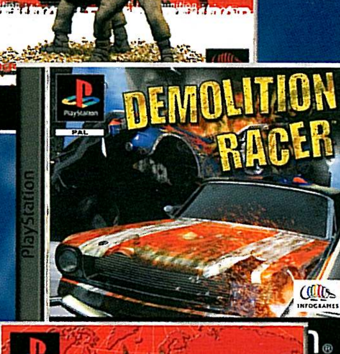


















DISTRIBUIDO POR:



www.infogrames.com

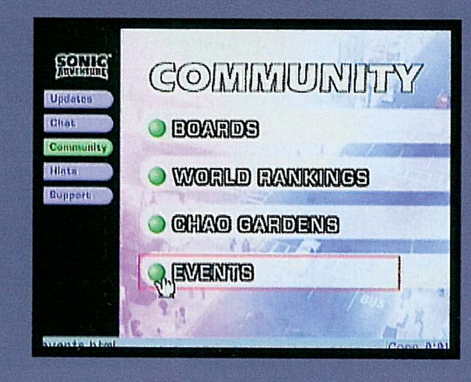
En portada

Este mes centramos toda nuestra atención en tres títulos cuyo denominador común es la acción. EL MAÑANA NUNCA MUERE y LA JUNGLA DE CRISTAL 2 se valen de conocidas películas para acercarnos las aventuras de dos héroes como **Pierce Brosnan y Bruce Willis.** MEDAL OF HONOR, aunque no esté basado en ninguna película de renombre, es el resultado de una idea del «Rey Midas de Hollywood», **Steven Spielberg**, que ha sido desarrollada bajo el sello que éste formó hace unos años junto a otros socios, DREAMWORKS. Otros temas de interés de nuestra portada de este mes hacen referencia a títulos como DONKEY KONG 64, DINO CRISIS, TOMB RAIDER IV o COLIN MCRAE 2, entre otros muchos. Unas Navidades para pasar frente al televisor. De todas formas, ¡no te olvides de los amigos... y las amigas!

sumario nº 92

Super nuevo





Secciones

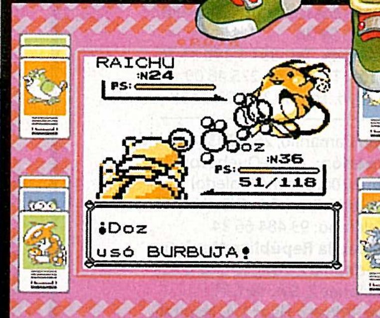


A fondo











GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Consejero- Secretario General: **Francisco Matosas**
Consejero-Director General: **Dalmau Codina**
Consejeros: **José Sanclemente** y **F. Javier López**
Director de Publicaciones: **José Oneto**

Director: **Marcos García Reinoso**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez Rosado**
Redactor Jefe: **José Luis del Carpio Peris**
Edición: **Pepo del Carpio** y **Marcos García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol Nieto, Fco. Javier, Bautista Martín, Roberto Serrano Martín** y **Belén Díez España** (maquetación)
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Lázaro Fernández,** y **Enrique Berrón** (tratamiento de imagen)
Sistemas Informáticos: **Paloma Rollán**
Secretaria de Redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/ O'Donnell, 12, 28009 Madrid
Teléfono: 91 586 33 00
E-Mail: **super.juegos@mad.servicom.es**

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Consejero Delegado: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Mensuales y Proyectos: **Damián García Puig**
Director Comercial: **Carlos Ramos Pajares**

Edita: **EDICIONES REUNIDAS S. A.**
Director Gerente: **Mariano Bartivas**
Director de Producción: **Javier Serrano**
Director Económico: **Félix P. Trujillo**
Director Financiero: **Ignacio García**
Jefe de Producción: **Angel Aranda**
Jefa de Personal: **Marily Angel**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
(Teléfonos: 91 586 33 53/52 De 9-14 y 16-18 h.)

PUBLICIDAD Y MARKETING
Director de Publicidad División Revistas: **Julián Poveda**
Director de Publicidad en Cataluña: **Francisco Blanco**
Directora de Publicidad Internacional: **Gema Arcas**
Directora de Marketing: **Marisa Casas**

DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: 91 586 33 00. Fax: 91 586 35 63
Cataluña y Baleares: C/ Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 00. Fax: 93 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich, 3, 2º D, 46002 Valencia. Teléfono: 96 352 68 36. Fax: 96 352 59 30
Sur: Mariola Ortiz. Hernando Colón, 2, 2º, 41004 Sevilla. Teléfono: 95 421 73 33. Fax: 95 421 77 11

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 453 04 20
Benelux: Lennart Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
EE. UU.: Publicitas/Globe Media. New York. Tel.: 212 599 50 57. Fax: 212 599 82 98/82 99
Francia: M.S.I. Elizabeth Offergeld. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Reino Unido: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Studio E. Missoni. Milán. Tel.: 39 2 33 61 15 91
Paises Nórdicos: Lennart Axe & Associates. Halmstad. Tel.: 46 35 12 59 26
Portugal: Paulo Andrade. Lisboa. Tel.: 351 1 388 31 76
Suiza: Intermag AG. Basel. Tel.: 41 61 275 46 09
Japón: Nikkai Int. CRC. Tokyo. Tel.: 81 3 32 93 27 59

Fotomecánica: GIGA. C/Julián Camarillo, 26, 28037 Madrid
Impresión y Encuadernación: Altair-Quebecor. Ctra. N-IV a Seseña Km. 2,700. Seseña (Toledo)
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. C/Bailén, 84, 08009 Barcelona. Teléfono: 93 484 66 34
Distribuidores exclusivos para la República Mexicana y Centro América: Grupo Editorial Z Zeta, S.A. de C.V. y Ediciones y Publicaciones Z, S.A. de C.V.
Distribución en Argentina: Brihet e Hijos S.A. (capital), Bertran S.A.C. (interior)

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
995 pesetas (incluido transporte)
Depósito Legal: B. 17.209-92
Printed in Spain

Esta publicación es miembro de la Asociación de Revistas de la Información (ARI), asociada a la Federación Internacional de Prensa (FIPP)



press start

ESOS LOCOS

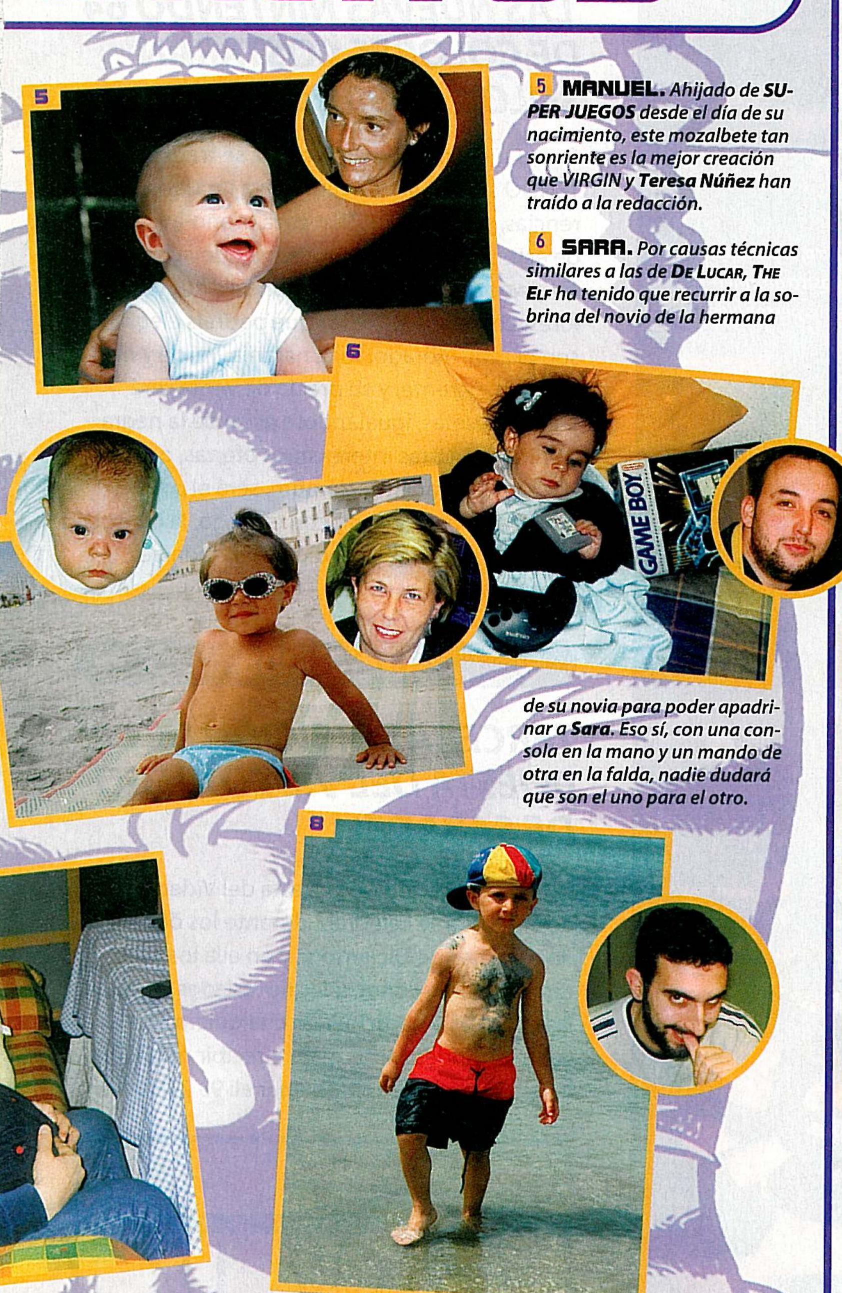
1 INES. *Es la niña de los ojos de nuestro Director de Arte, y con sus tres añitos ya ha logrado cosas increíbles. Entre ellas, que* ***Tomás*** *se levante de madrugada y sonriente. Un milagro.*

2 ALBA, NACHO Y ROBERTO. *Estos son los tres sobrinos que han hecho de* ***Nemesis*** *el tío más orgulloso y buenazo del globo. Ahora está planeando adoptar a* ***The Scope.***

3 ALEJANDRO Y PALOMA. *Los niños de nuestra acaudalada y solicitada Jefa de Sistemas, son la prueba viviente de que los hijos son siempre mucho más guapos y activos (je, je, je) que los padres.*

Apelando a la tradición, hay quien dice que la Navidad es para pasarla con la familia y los seres más queridos. Otros, con frecuencia, insisten en que los niños son los grandes protagonistas de las Navidades. Como no queremos discutir con nadie en **SUPER JUEGOS**, hemos decidido fundir esas dos máximas navideñas en este entrañable **PRESS START**.

BAJITOS



5 MANUEL. *Ahijado de **SUPER JUEGOS** desde el día de su nacimiento, este mozalbete tan sonriente es la mejor creación que VIRGIN y **Teresa Núñez** han traído a la redacción.*

6 SARA. *Por causas técnicas similares a las de **DE LUCAR**, **THE ELF** ha tenido que recurrir a la sobrina del novio de la hermana de su novia para poder apadrinar a **Sara**. Eso sí, con una consola en la mano y un mando de otra en la falda, nadie dudará que son el uno para el otro.*

4 VICTORIA, JAVIER, CARLOS, ALBERTO Y SANDRA. *En vista de que en su casa no crían ni los canarios, **DE LUCAR** tuvo que emigrar hasta **Huelva** para tener unos sobrinos así de guapos. Desde ese día, lo mejor de allí ya no es el jamón.*

7 CARMEN Y MARC. *Viendo la foto de **Carmen** pocos dudarán que la sobrina de **Belén** será, como mínimo, Top Model. **Marc** aún es muy pequeño pero, por sus impresionantes pulmones, todo apunta a que será todo un tenor.*

8 IVAN. *Por las noticias que tenemos, a este muchachote de la gorra no le vendría nada mal el apelativo histórico de Iván «El Terrible». El sobrino de **DREAMER**, además de hacer estragos en las consolas de su tío, es un delantero centro tan letal que, por chutar, chuta hasta a su propia puerta.*

Editorial

La finalidad principal de las guías es ayudaros en los momentos difíciles, y no destrozar el juego. Así que no abuséis de ellas y, por enésima vez, os recuerdo que está prohibido llamarnos pidiendo trucos.

MARCOS GARCIA

NOS DUELEN LOS DEDOS

Y es que dos SUPERGUIAS más la revista, nos han dejado sin aliento. Pero creemos que la ocasión merecía la pena, y aunque muchos habrán vuelto a casa con agujetas en los hombros, suponemos que les habrá merecido la pena. En el lado negativo está el precio, que lo hemos tenido que elevarlo hasta las casi mil pesetas. A algunos nos les habrá hecho mucha gracia, sobre todo si no tienen o no piensan tener los juegos que destripamos con las guías, pero esperemos que sean los menos. Como ya os dijimos en alguna ocasión, preferimos hacer números especiales ofreciendo cosas que tengan que ver con videojuegos, y no mostrencos saltarines pasados de moda. Así que si vas a aprovechar ambas guías, felicidades, porque si se vendieran por separado seguramente te cobrarían por cada una el doble de lo que vale todo el «pack». Si no tienes esa suerte, quizá con el talonario que te ofrecemos te resarzas, y si ni siquiera lo vas a usar, pues disfruta con el contenido del, sin duda, número más completo e importante del año. Nosotros, mientras tanto, tomamos aire para ver si el mes que viene os podemos ofrecer un número tanto o más potente que este. Feliz Navidad.





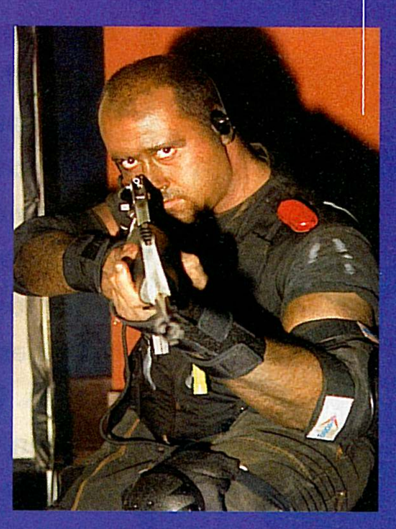
La sección más floja de toda la revista quiere desear a sus lectores que tengan unas Felices Fiestas y que los Reyes Magos o Papá Noel les traigan tantos obsequios y regalos como, por poner un buen ejemplo, al hijo pequeño de un Ministro recién elegido. De nada.

VIRGIN

PRESENTACION DE DINOCRISIS Y DRACULA

VIRGIN INTERACTIVE presentó su juego DINO CRISIS el pasado día 2 de Noviembre en un emocionante acto-espectáculo celebrado en la discoteca Gabana de **Madrid**. La prensa especializada asistió atónita a la realista interpretación (con tiros y todo) que hicieron los actores de algunos de los momentos más intensos de **DINO CRISIS**. Por cierto, en su primera semana en la calle, **DINO CRISIS** ha vendido la friolera de 52.500 unidades.
Cambiando de juegos, VIRGIN también presentó el pasado 16 de Noviembre DRACULA y L´AMERZONE para ***PLAYSTATION***.

En esta aventura, lo que más miedo da, es el rostro atormentado de sus personajes.







Para darle más realismo al espectáculo, los actores no dudaron ni un segundo en utilizar sus armas de fogueo contra la prensa especializada.

NINTENDO

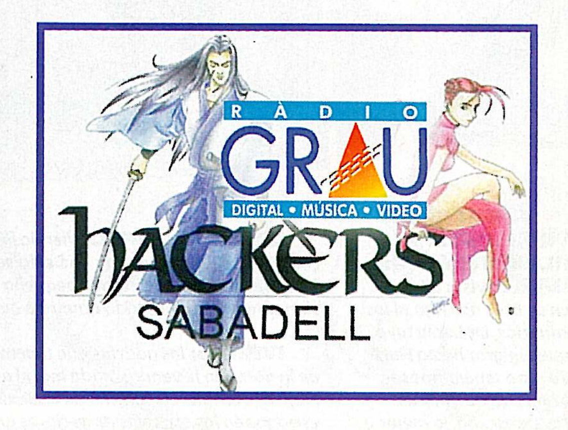
LAS NUEVAS NINTENDO 64 DE COLORES COSTARAN SOLO 14.990 PESETAS

Como si del mundo de la moda se tratara, NINTENDO se ha sumado también a las transparencias, y en su colección para otoño-invierno de este 99 sacará a la venta una nueva gama de ***NINTENDO 64*** transparentes con seis nuevos colores. Los tonos entre los que podréis elegir son el azul, morado, rojo, naranja, verde y negro transparente, y su precio de venta será 14.990 pesetas, igualándose así al de la negra tradicional. Otras interesantes ofertas, que podréis encontrar en Diciembre, será el *pack* especial de Donkey Kong con el juego, la consola y el *Expansion Pak* y la edición limitada de STAR WARS EPISODIO 1.

CONCUROS

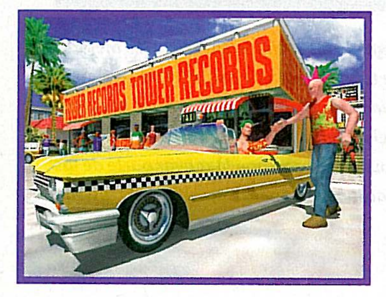
TERCERA EDICICION DE LA 0FIESTA DEL VIDEOJUEGO DE SABADELL

La Tercera Edición de la Fiesta del Videojuego de **Sabadell** se celebrará durante los días 4 y 5 de este mes de Diciembre, y en ella los asistentes podrán conocer las novedades de todas las consolas y participar en cualquiera de sus cuatro grandes torneos. Para recibir más información sólo tenéis que llamar al: 93 748 01 40.





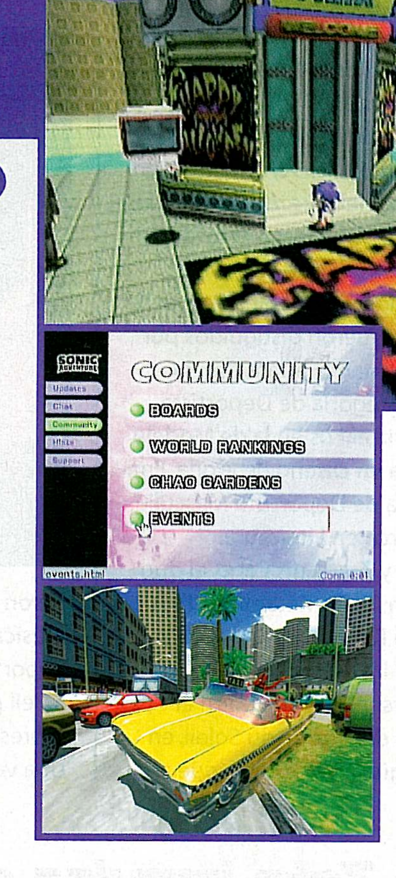




SEGA

DREAMCAST SIGUE ARRASANDO EN TODOS LOS FRENTES IMAGINABLES

Para ilustrar el momento de ***DREAMCAST***, sobra con decir que la canción del anuncio de los niños, cantada por **Robbie Williams**, ha conseguido alcanzar el número uno de las listas inglesas. Con éxitos así, no es raro que SEGA se atreva con un concurso como el «The Sonic European Speed Challenge with Reebok», torneo en el que los jugadores podrán participar durante un mes introduciendo los registros obtenidos en un recorrido especial descargado de **Internet**. Para conocer las reglas de este concurso podéis llamar al teléfono 91 631 50 00. Otra noticia es la próxima llegada del *arcade* de conducción CRAZY TAXI y del simulador de carreras SEGA GT.



*Aunque por ahora sólo es posible bajarse de la red los parches para SONIC ADVENTURE de Halloween y del Lanzamiento de **DC**, a partir del 1 de Diciembre podréis acceder al parche de este gran concurso de SEGA EUROPA.*

Woman entrega los premios a Los Mejores del 99

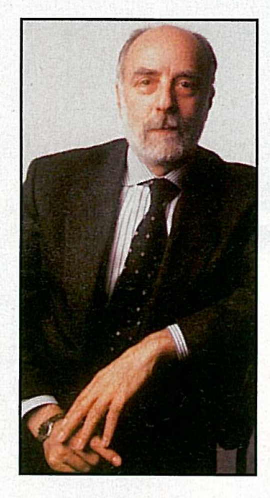
Miguel Bosé, Emma Suárez, José Coronado o Laura Ponte fueron algunos de los galardonados en el transcurso de la gran gala de entrega de los Premios Woman a los Mejores del 99, celebrada en Madrid el 10 de noviembre. Además de los mencionados, que obtuvieron el reconocimiento en las categorías de Televisión, Actriz, Actor y Modelo Femenina, respectivamente, también fueron distiguidos por las lectoras de Woman la atleta Niurka Montalvo en la categoría de Deportista Femenina, Dimitri Lekkos en la de Modelo Masculino, Sybilla en Diseño de Moda, Emilio Alzamora en la de Deportista Masculino, Carmen Alborch en Literatura, Guillermo Fesser y Juan Luis Cano, el dúo Gomaespuma, en Radio, Ketama en Música Vicente Ferrer en Derechos Humanos y Valentí Fuster, en Investigación y Ciencia. Más de 1.800 personas abarrotaron el aforo de la carpa del Cirque du Soleil, en Madrid, que acogió la velada, a la que asistieron personalidades del mundo de la música, la cultura, la comunicación, el deporte y la política. El propio Cirque du Soleil puso el colofón a la fiesta con la representación de su espectáculo Quidam. Una velada cargada de magia.



La entrega de los Premios Woman a los Mejores del 99 fue todo un éxito de asistencia de distintas personalidades de la música, la cultura, la comunicación, el deporte y la política. En esta instantánea se pueden observar a la mayor parte de los galardonados por las lectoras de la revista.

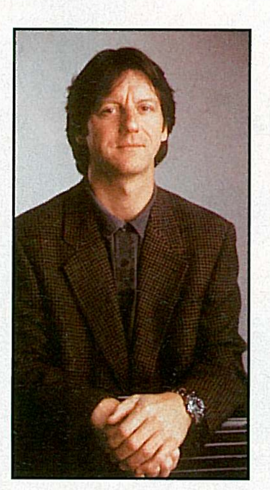


Grupo Zeta impulsa su presencia en Internet



Mario Santinoli será el director general de la nueva línea de negocio basada en el comercio electrónico y la comunicación vía Internet.

El Comité de Dirección del Grupo Zeta ha decidido impulsar una nueva línea de negocio basada en el comercio electrónico y en la comunicación a través de Internet. Con este motivo, se constituirá una empresa cuyo director general será Mario Santinoli, quien seguirá al frente de la dirección de Técnica y Nuevas Tecnologías. El primera paso consiste en el desarrollo *on line* de los distintos apartados temáticos de todas las publicaciones diarias y no diarias del Grupo Zeta, así como de la editorial de libros, Ediciones B, y de Zeta Multimedia. Para el desarrollo editorial y creativo ha sido nombrado Damián García Puig con el cargo de director de Contenidos, que compatibilizará con la dirección de Mensuales y Proyectos.



Damián García Puig, director de Mensuales y Proyectos, será también el director de Contenidos de Zeta Digital.

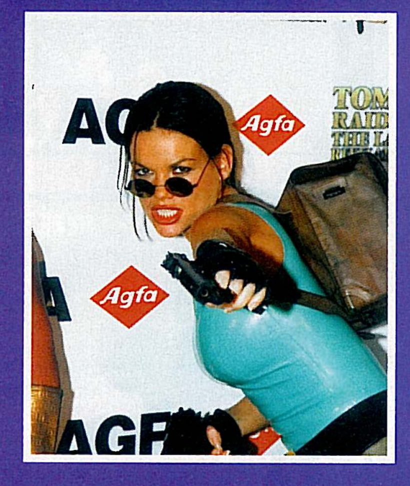
Nombramientos en la división de Prensa Diaria

Así mismo, la División de Prensa Diaria ha realizado diversos nombramientos para redefinir las competencias y generar mayor dinamismo entre los departamentos que la integran.
Juan Fernández-Aguilar ha sido designado director general, bajo la dependencia directa del consejero delegado, José Sanclemente, con el fin de facilitar la integración en su área de todas las labores de coordinación entre las editoras de diarios y sus auxiliares. Por su parte, Rafael Nadal ha asumido la gerencia de Expansión de la división en general y la de Ediciones Primera Plana en particular, y dependen de él las áreas de Márketing, Promoción y Circulación. Francisco Pérez Pretel es, a partir de ahora, gerente comercial, con responsabilidad en la política comercial de todas las empresas de la división, y Pablo San José ocupará el cargo de director comercial, que desempeñará conjuntamente con su puesto de delegado de Ediciones Primera Plana en Madrid. Por último, Antonio Viedma ha sido nombrado gerente de la empresa Pequeños Anuncios.



Con el fin de redefinir las competencias y general mayor dinamismo entre los departamentos que la integran, la División de Prensa Diaria de Grupo Zeta ha realizado diversos nombramientos.

PROEIN







AGFA y PROEINSA han llegado a un acuerdo para realizar una promoción conjunta con Lara.

ESPAÑA SE RINDE A LA NUEVA LARA

En un nuevo éxito promocional de PROEIN y en tan sólo tres días, la nueva Lara Croft consiguió rendir a los medios y a los miles de fans que asistieron a los múltiples actos públicos protagonizados por la modelo. Todos se pelearon por contar con su presencia, y en televisión la pudimos ver en CRONICAS MARCIANAS, en la serie COMPAÑEROS y en todos los magazines de actualidad.

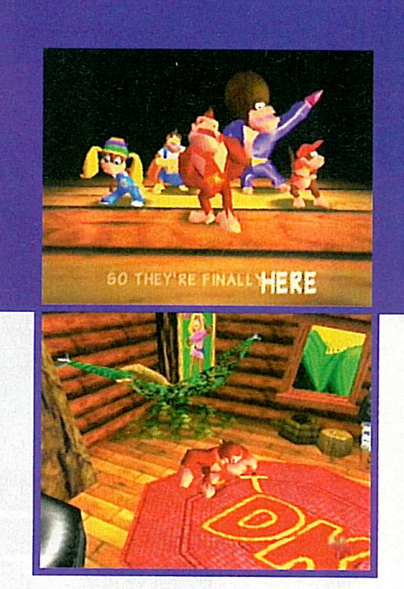


INTERNET

CON AUCLAND PODRAS COMPRAR UNA DREAMCAST POR CIEN PESETAS

Antes de que os lancéis de cabeza al ordenador para compraros 39 ***DREAMCAST***, os diremos que AUCLAND es una empresa líder en subastas por **Internet**, que en este mes de Diciembre ha incluido, entre su amplísimo catálogo con más de 25.000 productos, unas cuantas ***DREAMCAST*** para venderlas al mejor postor. El precio de salida de cada consola será de 100 pesetas y el final estará determinado por las pujas de los interesados. Si queréis saber todos los detalles de esta interesante e innovadora subasta, sólo tenéis que consultar la página Web de AUCLAND en **Internet**: www.aucland.es.





Desde que *N64* apareció en el mercado, todos esperábamos que los chicos de RARE, los que transformaron a Donkey Kong en una estrella indiscutible para los 16 *bits* de NINTENDO, repitieran el éxito en los 64 *bits*. Hemos tenido que esperar mucho tiempo y viajar a las gélidas tierras germanas para asistir a la presentación oficial para la prensa europea de **Donkey Kong 64**, y os puedo asegurar que ha merecido la pena.

DONKEY KONG 64

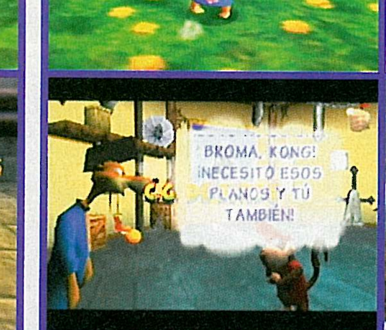
UN VIAJE RELAMPAGO A ALEMANIA NOS DESVELÓ LA MAGIA DE TODO UN MITO



En el viaje también asistimos a la presentación de la nueva gama de colores para la consola de 64 *bits*, que saldrán al mercado esta Navidad. Pero el plato fuerte era **Donkey Kong 64**. Su fecha de lanzamiento está prevista para el mes de Diciembre, y se venderá junto al *expansion pak* (no por separado) y completamente traducido al castellano. Gracias a los 8 megas de *RAM*, **DK 64** presenta unos gráficos en alta resolución de los que quitan el hipo, tal y

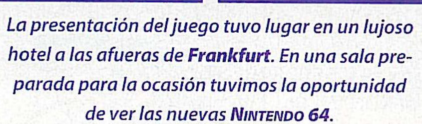












*La presentación del juego tuvo lugar en un lujoso hotel a las afueras de **Frankfurt**. En una sala preparada para la ocasión tuvimos la oportunidad de ver las nuevas **Nintendo 64**.*





como pudimos comprobar durante una mañana entera. Y sólo fuimos capaces de ver un poco de los dos primeros niveles, porque las dimensiones de **DK 64** son gigantescas. Los ocho mundos que comprende han de ser explorados metódicamente por cada uno de los cinco protagonistas que ha incorporado RARE. Los creadores han utilizado distintos colores en las bananas y monedas para señalar a qué personaje corresponde inspeccionar determinadas zonas. Sin embargo, la aventura la comienza en solitario Donkey Kong, que en las primeras fases tendrá como principal objetivo rescatar a sus congéneres. RARE, además de incluir elementos ya conocidos de DONKEY KONG COUNTRY (lianas o viajes en vagonetas), incorpora la posibilidad de transformarnos en un

Durante el juego iremos encontrando multitud de minijuegos, como los que podemos contemplar en las dos pantallas de arriba.

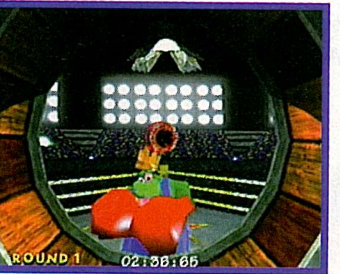
Multiplayer. **DONKEY KONG 64 tiene dos juegos en los que pueden participar hasta cuatro jugadores. El primero se desarrolla en un ring, donde los cuatro personajes seleccionados tendrán que repartirse mandobles hasta la saciedad. En el otro se ha optado por una mecánica tipo DOOM. Los personajes podrán utilizar armas y recuperar energía hasta que sólo quede un vencedor sobre el campo de batalla.**













El apoteósico combate final de la familia Kong contra King K. Rool es el mejor colofón para una aventura como Donkey Kong 64.

rinoceronte, un delfín, etc., y además nos enfrentaremos con sorprendentes jefes finales. La apoteosis la alcanza el juego con el combate final, en un ring, de la familia Kong en pleno contra King K. Rool. Por supuesto, aquellos que se «curren» el juego a fondo serán recompensados abriendo nuevas opciones en el apartado misterios. Allí encontraréis dos subjuegos para cuatro jugadores, la posibilidad de ver todas las *intros* del juego e incluso una opción que permite luchar contra los jefes finales. Por otro lado, junto a la impecable presentación del juego, se ha añadido una opción para jugar en *wide-screen* y con *Dolby Surround*.

R. DREAMER





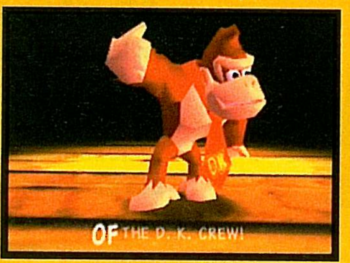




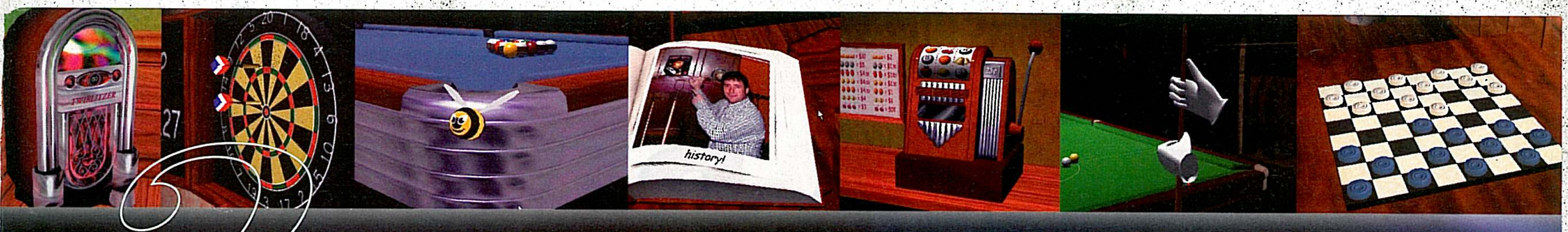




La familia Kong. **Donkey Kong comienza su aventura en solitario. Pero pronto tendrá que dedicarse a rescatar a 4 de sus congéneres, Diddy, Lanky, Chunky y la pequeña Tiny. Con su ayuda deberá luchar contra King K. Rool, que les está esperando para uno de los combates más épicos de la historia del videojuego. Cada uno de los personajes, además de sus características físicas, posee un arma y un instrumento musical propios, que serán imprescindibles en el juego.**







JIMMY WHITE'S 2 CUEBALL

Jimmy White's 2 Cueball

Jimmy White's 2 Cueball es el simulador de snooker y pool más realista que existe. Juega al billar y a otros juegos de salón en un entorno increíblemente detallado realizado con gráficos en alta resolución, y disfruta de una física de bolas precisa para una experiencia auténtica.

Juegos incluidos

- Pool: británico, americano de 8 bolas y americano de 9 bolas
- Snooker
- Dardos
- Damas
- Dropzone: versión íntegra del clásico videojuego "matamarcianitos"
- Máquina tragaperras

Software en castellano

Jimmy White's 2 cueball





Disponible para Dreamcast y próximamente para PlayStation.



Hermosilla, 46. 2º dcha - 28001 Madrid - Tel: 91 578 13 67 - www.virgin.es

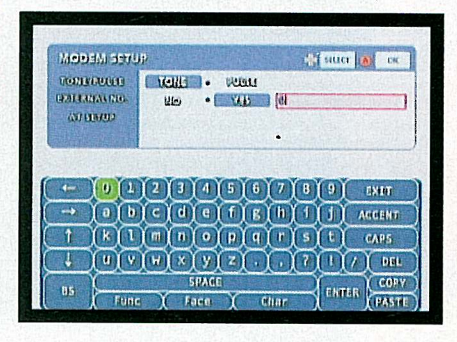
Virgin INTERactive

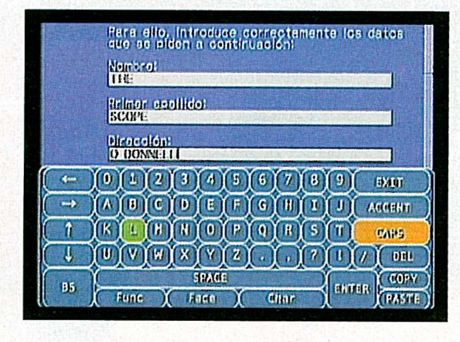


GUIA PARA IN

Conéctate a Internet (tú no, la consola)

Estas páginas tienen un doble cometido. En primer lugar mostrar cómo es realmente el acceso a *Dreamcast*, y en segundo lugar, ayudar a aquellos que jamás han tenido ningún contacto con la red. Empezamos:
Si oyes ruidos raros, no es que tengas hambre o hayas pisado al gato, es que el *modem* está en funcionamiento. Si tardas en conectarte o en visualizar páginas, no patalees, esperar ante la pantalla es algo inherente a **Internet**, y *Dreamcast* no va a ser menos. Si pensabas que todo era instantáneo, creo que te vas a llevar un chasco. Si observas que mientras estás conectado no recibes llamadas, no te preocupes, sigues teniendo amigos y familia, pero tu consola ocupa la línea telefónica. Una segunda línea para **Internet** puede ser interesante, y también una segunda casa para escapar cuando llegue la factura del teléfono a tu casa (conéctate a horarios reducidos). Un consejo. Si quieres una cuenta de correo original, como **super.macho@es.dreamcast.com** y no la típica de nombre y apellido, deberás poner «super» como tu nombre, y «macho» como apellido. Si quieres conectarte desde una oficina o cualquier otro sitio que precise de marcar un número para llamar al exterior, donde pone «external» selecciona YES y pulsa el botón A para registrar el número indicado. Insistimos, si tardas en registrarte no es que se haya roto la consola, **Internet** es así...





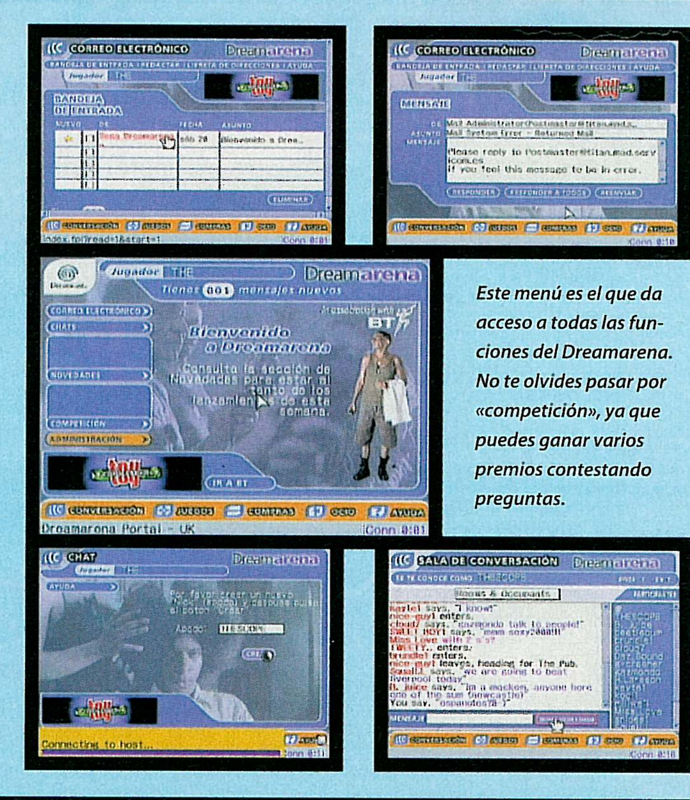
Donde pone nombre, lo que escribas, será la primera parte de tu correo electrónico. El primer apellido será la otra parte. No es necesario que pongas los verdaderos, así que utiliza lo que más te guste.



Madar «emilios» (emails) y chatear



El correo electrónico es probablemente lo mejor que ha dado **Internet**. Lamentablemente, al no tener *Dreamcast* disco duro no permite el intercambio de ficheros. Podrás escribir a quien te plazca, y no sólo a los usuarios de *Dreamcast* como muchos habéis pensado. Si utilizáis mucho este servicio os daréis cuenta de la utilidad de contar con un teclado. No valen otro tipo de teclados, tiene que ser el específico para *Dreamcast*. Recordad que la arroba (@) está dentro de la pestaña CHARS (caracteres). La otra gran herramienta de intercomunicación, el *chat*, es sin duda la mejor manera de conocer gente en tiempo real, y decirle a la chica o al chico que está al otro lado que eres un tío/a buenorro/a, cuando en realidad podrías protagonizar Alien sin maquillarte. Y lo mismo al revés. Quizá aquella con el nick MissDaisy es en realidad un barbudo con gorra de cuero... El *chat* tiene su lenguaje propio, al que accederás si activas la pestaña FACES del teclado. Mira de lado, de derecha a izquierda y verás que esos símbolos son unas caras que reflejan emociones, los llamados «emoticonos». En el archivo ayuda de *Dreamarena* encontrarás qué significa cada uno de ellos. De momento, en los canales de *Dreamcast* apenas hemos encontrado españoles, así que si tienes *Dreamcast* conéctate y vamos a conquistar **Europa**.



Este menú es el que da acceso a todas las funciones del Dreamarena. No te olvides pasar por «competición», ya que puedes ganar varios premios contestando preguntas.

TERNUEVOS



Páginas que te están esperando



¿Atascado en un juego? Acude a **http://www.gamefaqs.com**



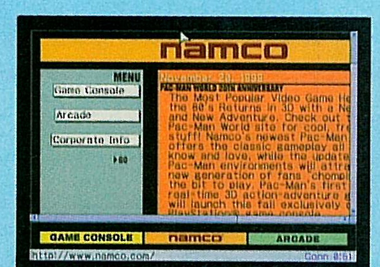
Los últimos códigos y secretos, están en **http://www.segasages.com**



Quizá la mejor web de juegos en español: **http://www.meristation.com**



Una gran ciudad con su barrio de juegos: **http://www.unicity.es**



Visita la web de una de las grandes en **http://www.namco.com**



¿Aficionado al manga? Pásate por **http://www.anipike.com**

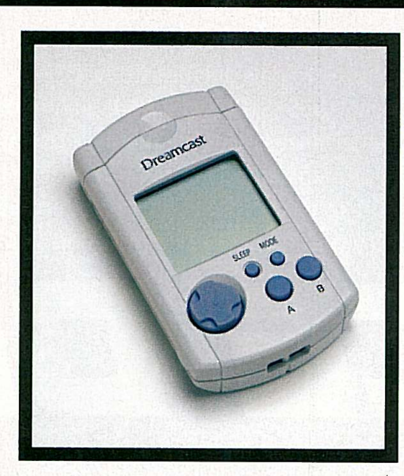


La web de una gran revista americana: **http://www.gamefan.com**



Una interesante y bonita página de noticias **http://mmcafe.syste.ms**

Y los juegos, ¿cómo aprovechan Internet?



De momento, pocos juegos aprovechan **Internet**. Con BUGGY HEAT sólo podrás registrar tus mejores tiempos y con DYNAMITE COP te podrás bajar un nuevo personaje llamado Cindy (aún no está operativo, pero SEGA nos ha prometido que lo estará a corto plazo). Pero es SONIC ADVENTURE el juego que más aprovecha por ahora la red de redes. En la página de SONIC, además de un *chat* y otras opciones exclusivas, podrás descargar en tu VM parches que añadirán singulares efectos en los escenarios del juego. Es el caso del reciente parche de Halloween, que incorpora unos curiosos visitantes en Twinkle Park.



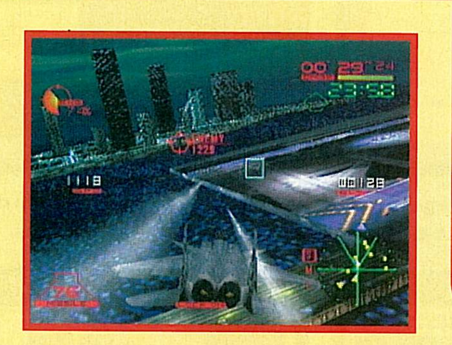
*Por ahora SEGA ha incorporado dos parches para SONIC ADV. Con uno llenarás las calles con globos conmemorativos del lanzamiento de **DC**. El otro es una celebración de Halloween.*



Sólo Sonic Adventure aprovecha mínimamente la conexión a Internet



KONAMI irrumpe con fuerza en el universo DREAMCAST con un simulador de vuelo en la línea de ACE COMBAT, en el que la potencia de los 128 *bits* de SEGA se traduce en los más explosivos entornos tridimensionales vistos hasta la fecha en consola alguna. Una maravilla que tiene nombre, AIRFORCE DELTA, pero no fecha de lanzamiento en Europa.









La potencia gráfica de DREAMCAST ha permitido a KONAMI levantar en el juego fábricas, casas y rascacielos con un realismo y detalle gráfico hasta ahora inédito en consola.



Como en ACE COMBAT, antes de cada misión asistimos a un Briefing donde se detallan todos los objetivos a destruir.



AIRFORCE DE

A KONAMI no se le conocía una gran tradición en la producción de simuladores de vuelo, salvo por el TOP GUN de ***NES*** (o la distribución en nuestro país del funesto AEROFIGHTER ASSAULT de VIDEOSYSTEM para ***N64***). Al menos así era hasta el lanzamiento de **AIRFORCE DELTA**, en el que la compañía entra en un campo, el de la simulación aérea con tintes de *arcade*, en la que NAMCO y su saga ACE COMBAT han sido siempre los reyes. Rozando peligrosamente la copia, KONAMI presenta en **AIRFORCE DELTA** 20 misiones con los mismos elementos, mecánica y jugabilidad que hicieron legendaria a la saga ACE COMBAT, pero añadiendo además todo el despliegue visual de que es capaz de generar la flamante ***DC***. Por primera vez es posible ver en consola un simulador de vuelo con los gráficos que sólo eran capaces de generar los ***PC*** más potentes. Reproduciones fotorrealistas de montañas y cordilleras, lagos y ríos que plasman a la perfección el reflejo de nuestro avión, atardeceres y ciuda-

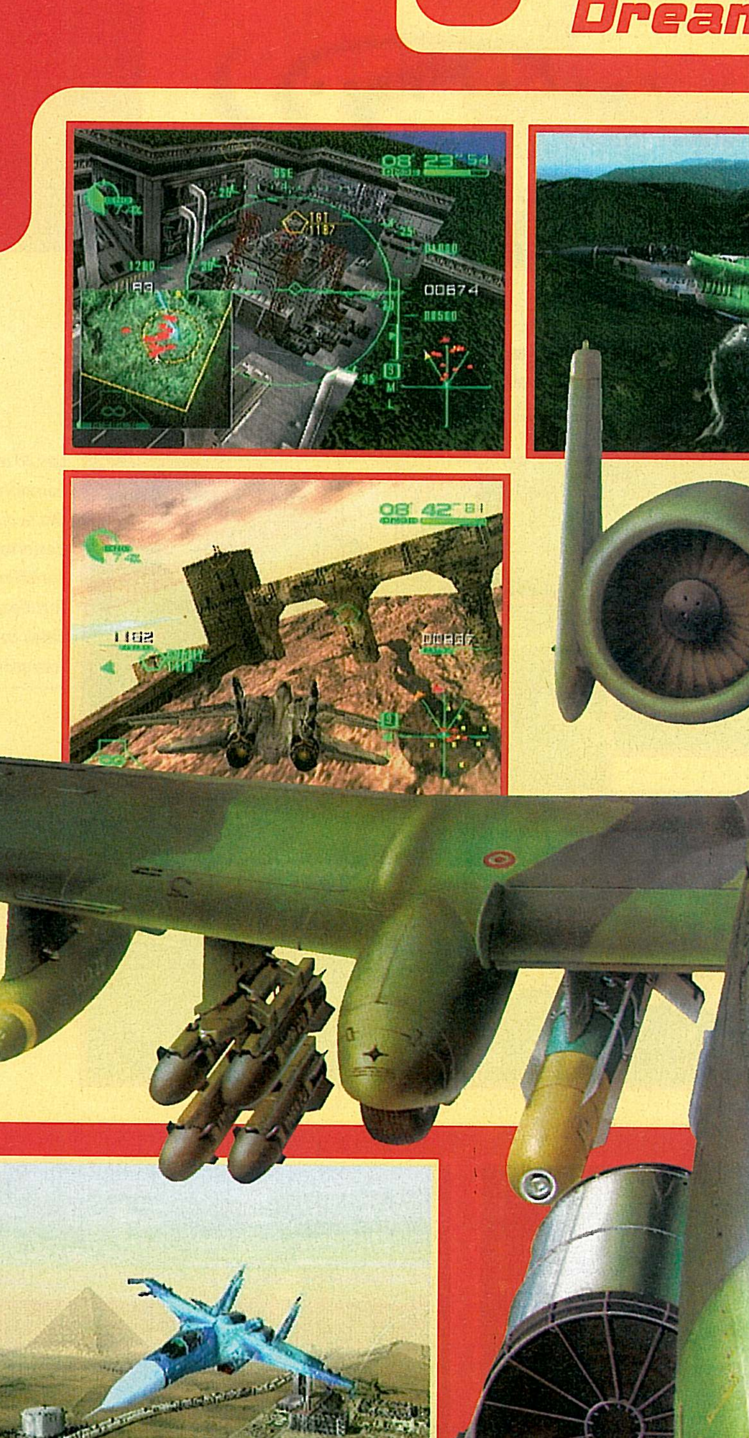






Aviones. Los más de 30 aviones que se pueden adquirir o vender en Airforce Delta son fieles reproducciones de modelos reales. La mayoría de ellos son viejos conocidos de las dos primeras entregas de Ace Combat, como el *F-16*, el *F-14D*, el *A-10 Thunderbolt* o los soviéticos *MIG-31* y *MiG 29*. Pero lo mejor llega al finalizar el juego. Al comenzar una nueva partida podrás adquirir ocho nuevos aviones, entre ellos el mítico *Sea Harrier*.





des sembradas de rascacielos se abren ante los ojos del sobrecogido usuario, todo ello sin abandonar en ningún momento los 60 *frames* por segundo. No exageramos al decir que junto a Sonic Adventure y Soul Calibur, **Airforce Delta** es lo más grande en gráficos que ha dado hasta el momento la consola de SEGA, por no hablar de su tremenda jugabilidad. Como en Ace Combat, el juego propone una serie de misiones de dificultad ascendente, que incluyen desde destruir objetivos en tierra hasta dar caza a otros aviones o participar en labores de escolta. Cada misión superada supone una inyección de dinero, con la que adquirir nuevos y más potentes aviones, fieles reproducciones de modelos reales, como los cazas *F-14D TomCat* y *Mig-29 Fulcrum* o el bombardero invisible *F-117*. Como en la trilogía de NAMCO, la virtud de **Airforce Delta** radica en unir el preciosismo gráfico de los mejores simuladores de vuelo para ***PC*** con la jugabilidad de un *arcade*. Sin olvidar que

LTA

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	KONAMI
PROGRAMADOR	KCEY

El desfiladero de la séptima fase y sus impresionantes texturas son una buena muestra del soberbio trabajo conseguido por KONAMI a nivel gráfico.



AIRFORCE DELTA



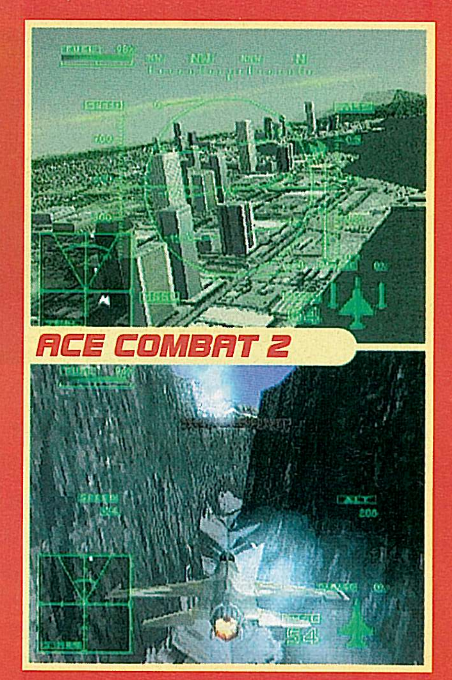
Las 20 misiones que componen AIRFORCE DELTA discurren por desiertos, ciudades, cordilleras, selvas y fortalezas reproducidas con calidad fotográfica.





En un arcade aéreo como éste no podía faltar un escenario urbano nocturno, donde pilotar nuestro caza entre un bosque de edificios y rascacielos.

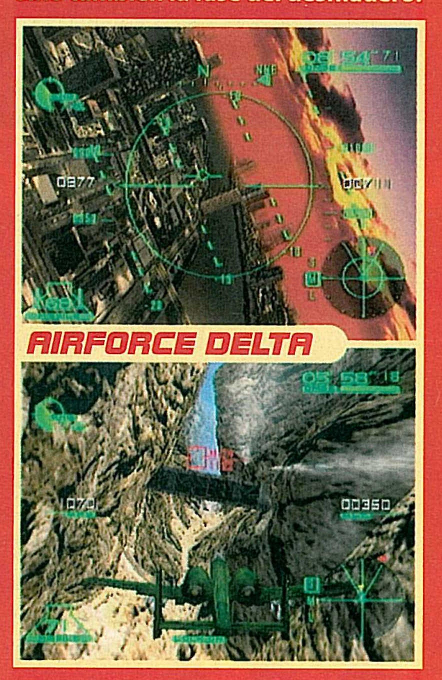




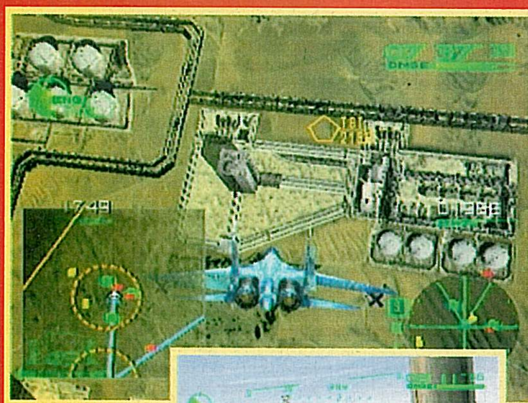
ACE COMBAT 2

Como dos gotas de agua.

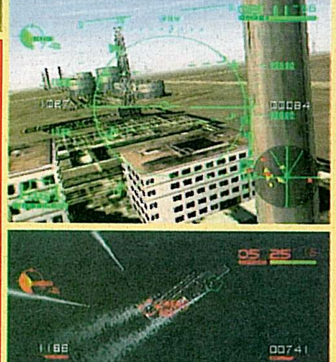
Puestos a crear el mejor juego de aviones, ¿Por qué no tomar «prestados» los mejores elementos del rey del género? Así debieron pensar los programadores de KONAMI, que han «fusilado» del juego de NAMCO no sólo las vistas del juego, sino también la fase del desfiladero.

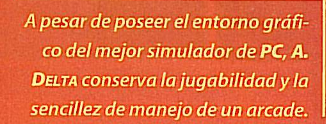


AIRFORCE DELTA



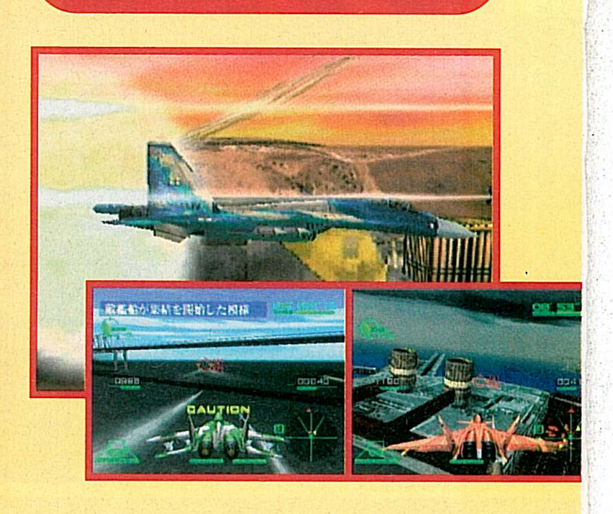


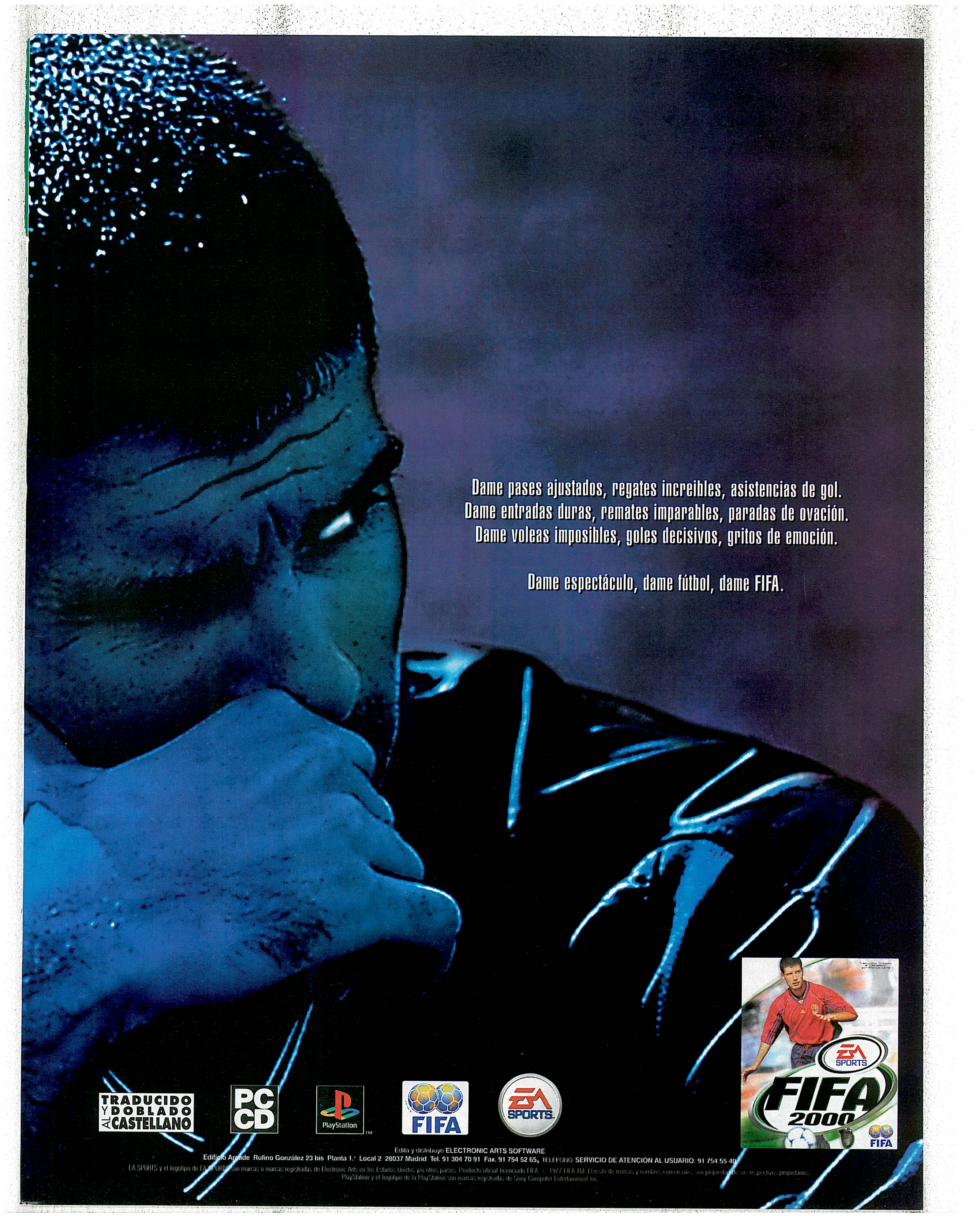




A pesar de poseer el entorno gráfico del mejor simulador de PC, A. DELTA conserva la jugabilidad y la sencillez de manejo de un arcade.

DELTA ofrece algunas misiones que jamás podríamos encontrar en un simulador de vuelo convencional, como es el caso de la misión 14, donde el jugador debe abatir un satélite averiado en plena caída, antes de que éste impacte sobre una ciudad. Tras tantos años en el oficio, hay pocas cosas que logren ya sorprenderme, y **AIRFORCE DELTA** ha sido una de ellas. Vosotros mismos seréis testigos, cuando llegue a **Europa** (esperemos que no sea dentro de mucho tiempo), de cómo unos gráficos a 60 *fps* en alta resolución pueden hacer tambalear el reinado de ACE COMBAT. ¿Contraatacará NAMCO? Eso espero. Aunque parezca increíble, seguro que se pueden hacer cosas aún mejores en *DC*. NEMESIS




Dame pases ajustados, regates increibles, asistencias de gol.
Dame entradas duras, remates imparables, paradas de ovación.
Dame voleas imposibles, goles decisivos, gritos de emoción.
Dame espectáculo, dame fútbol, dame FIFA.
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
FIFA
EA SPORTS
EA SPORTS
FIFA 2000
FIFA
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
EA SPORTS y el logotipo de EA SPORTS son marcas o marcas registradas de Electronic Arts en los Estados Unidos y/u otros países. Producto oficial licenciado FIFA. © 1977 FIFA TM. El resto de marcas y nombres comerciales son propiedad de sus respectivos propietarios.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc.



Han transcurrido tres años desde la aparición de PSYCHIC FORCE, y la saga de lucha de TAITO regresa a *PSX* con una nueva entrega, que resulta ser nada menos que la adaptación del reciente PSYCHIC FORCE 2012 de *DREAMCAST*. La menor calidad gráfica queda compensada con más personajes y nuevos modos de juego.







PlayStation





Los gráficos de PSYCHIC FORCE 2 ganan algo en brusquedad en comparación con los del 2012 de DREAMCAST, pero conservan el mismo grado de detalle en los escenarios.

Si encomiable fue la labor de TAITO a la hora de producir PSYCHIC FORCE 2012 en *DC*, aun tiene más mérito trasladar el mismo juego a un sistema menos potente, como es *PLAYSTATION*, sin por ello minimizar las virtudes del juego original. Como era de esperar, los gráficos de **PSYCHIC FORCE 2** no poseen la suavidad, resolución y detalle en los luchadores de la entrega *DREAMCAST*, pero lo compensa añadiendo tres personajes extras (Genma, Sonia y Brad), inéditos en la entrega de 128 *bits*, amén de modos de juego, *intro* de animación o un álbum donde recopilar imágenes estáticas de los personajes, todo ello exclusivo de esta versión *PSX*. Estas nuevas opciones, unidas al hecho de que el juego no ha perdido ni un ápice de jugabilidad con la conversión, hacen de **PSYCHIC FORCE 2** un título muy interesante para los fans de la saga de guerreros psíquicos de TAITO, incluso si ya poseen el 2012 original. Es de esperar que, como los anteriores, esta nueva entrega llegue a occidente de la mano de ACCLAIM. Por ahora podéis calentar motores con la versión *DREAMCAST*. **NEMESIS**



SUPER Information

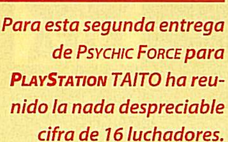
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	TAITO
PROGRAMADOR	TAITO

PSYCHIC FORCE 2

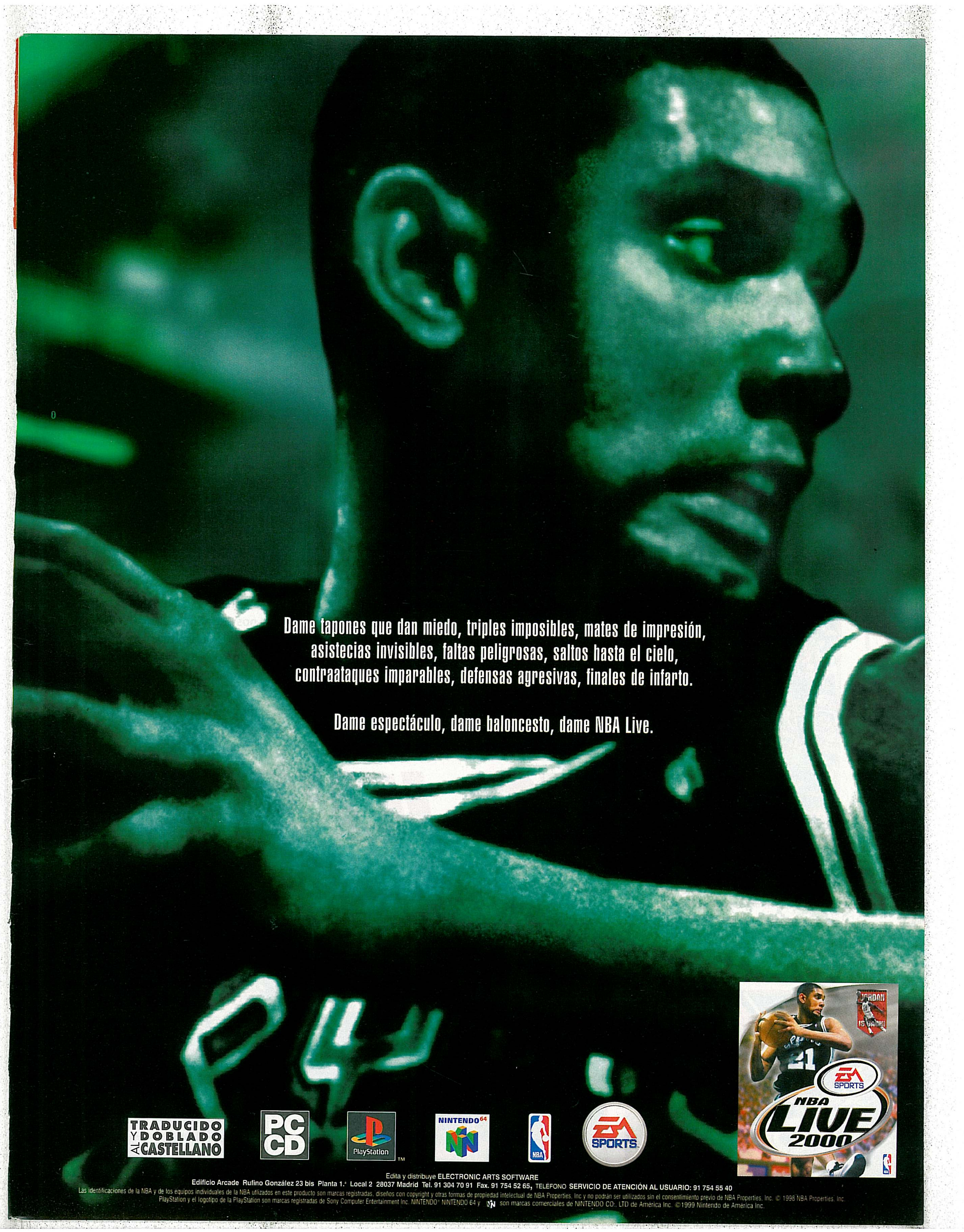
Será por modos de juego....

Para compensar la pérdida de poderío gráfico en comparación con la entrega *DC*, PSYCHIC FORCE 2 incluye la friolera de siete modos de juego, tres de ellos creados en exclusiva para esta versión (*Survival*, *Group VS* y *Psy-Expand*). Este último es el más interesante de todo el juego, ya que propone construir tu propio luchador, sumando experiencia con cada combate mientras adquieres las habilidades psíquicas de otros personajes. Podrás hacer que Emilio ejecute las magias de Wendy.



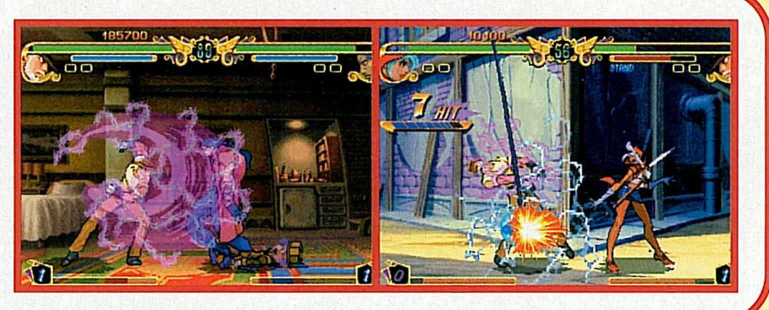

Para esta segunda entrega de PSYCHIC FORCE para PLAYSTATION TAITO ha reunido la nada despreciable cifra de 16 luchadores.



Dame tapones que dan miedo, triples imposibles, mates de impresión,
asistecias invisibles, faltas peligrosas, saltos hasta el cielo,
contraataques imparables, defensas agresivas, finales de infarto.
Dame espectáculo, dame baloncesto, dame NBA Live.
JORDAN IS BACK!
EA SPORTS
NBA LIVE 2000
TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
PC CD
PlayStation
NINTENDO 64
NBA
EA SPORTS
Edita y distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE
Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.ª Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65, TELEFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40
Las identificaciones de la NBA y de los equipos individuales de la NBA utilizados en este producto son marcas registradas, diseños con copyright y otras formas de propiedad intelectual de NBA Properties, Inc y no podrán ser utilizados sin el consentimiento previo de NBA Properties, Inc. © 1998 NBA Properties, Inc.
PlayStation y el logotipo de la PlayStation son marcas registradas de Sony Computer Entertainment Inc. NINTENDO® NINTENDO 64 y son marcas comerciales de NINTENDO CO:, LTD de América Inc. ©1999 Nintendo de América Inc.



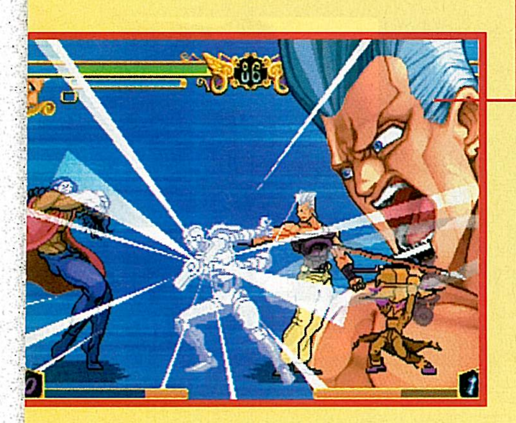
JOJO'S BIZARRE ADVENTURE, manga y anime creado por Hirohiko Araki, ha servido de inspiración a la gente de CAPCOM para crear uno de los últimos *beat'em-up* aparecidos hasta ahora para su *hardware* *CPS-3*. La primera conversión doméstica va dirigida nada menos que hacia los 32 *bits* de SONY, algo realmente sorprendente teniendo en cuenta que es un *CPS-3*.







En estas dos pantallas podéis ver dos de los especiales del juego. Polnareff, el personaje de abajo, tiene cierto parecido con otro de KOF, pero ojo, el manga de Jojo es de antes de 1994.



Aunque aquí, en **España**, existen pocos conocedores del manga **JOJO'S BIZARRE ADVENTURE**, la gran legión de seguidores que posee la serie en **Japón** ha provocado que CAPCOM realizase este impresionante *beat'em-up* bidimensional. De hecho, no sólo los japoneses están enganchados al manga y anime creado por **Hirohiko Araki**, ya que en un país tan cercano como **Italia**, donde JOJO'S se edita desde hace años, también goza de gran aceptación y de una gran cantidad de seguidores. La mecánica del juego resulta similar a la del manga, en la que un grupo de *Stand Users* (personas capaces de invocar una especie de angel de la guarda llamado *stand*), van detrás de Dio, el *Stand User* malo entre los malos. Así, durante los combates no sólo lucharemos mano a mano, ya que tendremos la posibilidad de invocar al *stand* en cualquier momento, acción que nos permitirá realizar nuevos movimientos como el doble salto o los *chain combos*. Siguiendo la línea CAPCOM, el juego posee ciertos elementos jugables tales como los *counters*, los *supercombos* y otros no tan típicos como el movimiento de esquivar del modo *Advanced* de KOF, el *Tandem Attack*, con el que programaremos los ataques que poste-

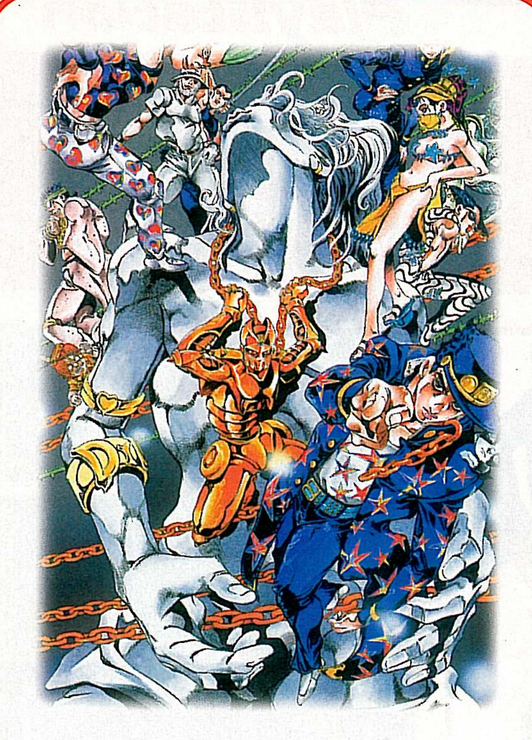
SUPER Information

FORMATO	CD-ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

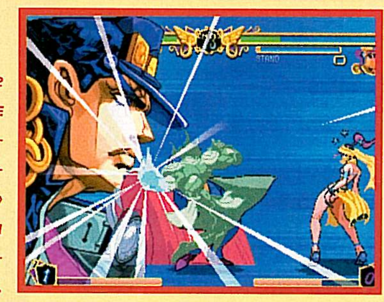
JOJO'S BIZ



Si logramos dar el golpe de gracia a un oponente con un súper, podremos observar esta pantalla.



riormente realizará en un solo *combo* nuestro *Stand* o el *Stand Long Range Control*, movimiento que nos permitirá separarnos del *stand* y luchar con él a distancia. Lo más impresionante de **Jojo's Bizarre Adventure** no se limita a que es una fiel conversión de una ***Coin-Op*** basada en el *hardware* ***CPS-3***, además, la versión ***PlayStation*** posee uno de los modos más divertidos al que hemos tenido ocasión de jugar en un *beat'em-up* bidimensional, el *Special Story Mode*. Esperemos que VIRGIN no tarde demasiado en traer hasta el mercado español este magnífico **Jojo's Bizarre Adventure** y tampoco estaría nada mal que alguien distribuyese el manga. **DOC**



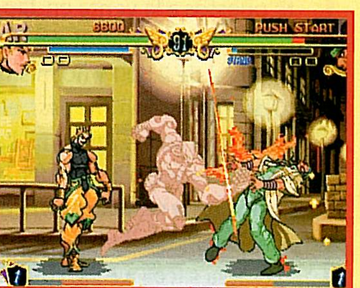
*Esto es lo que suele hacer **De Lucar**: escudarse en sus amigotes «cachas» para pegar a una chica insolente.*













Que no, que no es una copia de Benimaru. Os repito que el manga de Jojo es de antes del primer King Of Fighters.

Este asno de la pistola es capaz de convertir en un pequeño impúber a cualquier personaje del juego.

El Stand de Dio, The World, es similar en aspecto al de Jojo, aunque es mucho más poderoso.

ARRE
DVENTURE

Dio Brando, el enemigo final del juego, es el más malo de los Evil Stand Users. Su Stand, The World, es junto al de Jojo el más poderoso del juego.



Modo Historia. Como compensación a la pequeña falta de animación que sufre la versión ***PSX*** de **Jojo's Bizarre Adventure**, los chicos de CAPCOM han incluído un divertidísimo modo historia que nos llevará hasta las áridas tierras de **Egipto**. Para llegar hasta allí no sólo tendremos que luchar, ya que el principal aliciente de este modo son sus minijuegos, entre los que destacan un Póker, escenas del tipo Time Gal y hasta un *shot'em up* al más puro estilo R-Type.







Los fastos y conmemoraciones de los diez años de vida de Megaman han cesado, pero CAPCOM no cesa en su labor de reivindicar una de sus aportaciones más memorables al mundo de las plataformas. MEGAMAN COMPLETE WORKS es una buena prueba de ello.

ROCKMAN COMP

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	CAPCOM
PROGRAMADOR	CAPCOM

En **COMPLETE WORKS** se recogen nada menos que las seis entregas de la saga ROCKMAN/MEGAMAN para ***FAMICOM/NES***, cada una de ellas reproducida en un compacto de ***PSX***. Estos seis volúmenes han sido recientemente puestos a la venta en **Japón** con una cadencia de dos títulos por mes, al precio especial de 2.800 ¥ (lo mismo que un título de *PlayStation The Best*, el equivalente nipón a la serie *Platinum*). La bajada de precio respecto a otros lanzamientos para ***PLAYSTATION*** parece lógica, ya que hablamos de genuinos juegos de ***FC/NES***, adaptados «a saco» a ***PSX***, con gráficos y sonido idénticos a los originales de 8 *bits* (conserva incluso el *flicker* y el defecto del *scroll* lateral, a la derecha de la pantalla, habitual en la máquina de NINTENDO). No es la primera vez que CAPCOM versiona para otro sistema los míticos «*Megamanes*» de ***NES*** (ya lo hizo en ***MD*** con MEGAMAN THE WILY WARS, donde se recogían los tres primeros episodios, con gráficos mejorados), pero en esta ocasión se ha hecho algo especial, como lo demuestra la incorporación del modo *Battle Data*, que atesora ilustraciones de los juegos originales, fichas sobre los jefes de cada juego… Un pequeño museo interactivo pensado para el deleite de los más sesudos seguidores de la saga. Por otro lado, cada entrega de **THE COMPLETE WORKS** incluye dos modalidades diferentes de juego: *Original* (que como hemos descrito antes, es el original ***NES*** pasado sin más a ***PSX***) y *Enhanced*, que tiene como novedad una barra de energía mejorada, la incorporación de *Beat* (el «cibergorrión» amigo de Megaman) para indicar la salida correcta a cada pantalla y la aparición de secundarios de lujo (Protoman, Dr.Light y Roll) ofreciendo jugosa información al accionar la pausa. Próximamente os ofreceremos las tres últimas entregas de **COMPLETE WORKS**. Por ahora deleitaros con estas tres primeras, que proponen un viaje a los albores de una saga ya mítica.

NEMESIS



El grado de semejanza entre los originales de FC/NES y estas versiones PLAYSTATION es tal, que incluso funcionan los mismos passwords. Es como viajar diez años atrás en el tiempo.



Cada entrega de COMPLETE WORKS incorpora una galería de ilustraciones y villanos y juegos para POCKETSTATION.





ROCKMAN <1987>

Aunque es el más flojo a nivel visual de toda la saga, el primer MEGAMAN supuso en su época toda una revolución. El excelente control del personaje, unido a su original mecánica (al matar a un jefazo final se obtenía un arma especial que ejercía el doble de daño a otro determinado jefe) hizo de ROCKMAN/MEGAMAN un rotundo éxito, que contínua hoy en día con las sagas X y DASH.



ROCKMAN 2 <1988>

La segunda parte gozó ya de una riqueza gráfica bastante superior, con enemigos de superior tamaño y un mayor detalle en los escenarios. La galería de creaciones del diábolico Dr. Wily aumentó de número (de seis a ocho), y aunque ya no estaba el genial Cutman entre el elenco de villanos, en MEGAMAN 2 se puede encontrar a Quickman y Woodman, dos malvados inolvidables.



LETE WORKS VOLS. 1, 2 & 3





ROCKMAN 3 <1990>

Aquí la saga vive un punto de inflexión, tanto en aspecto visual como en la mecánica. Aparecen por primera vez Protoman y Rush (el perro robótico), dos personajes que serán ya habituales en el universo MEGAMAN. La otra gran innovación es la nueva capacidad de Megaman para deslizarse, lo que le salvará su vida en más de una ocasión. Para muchos, es el mejor ROCKMAN de 8 *bits*.

SUPER NUEVO

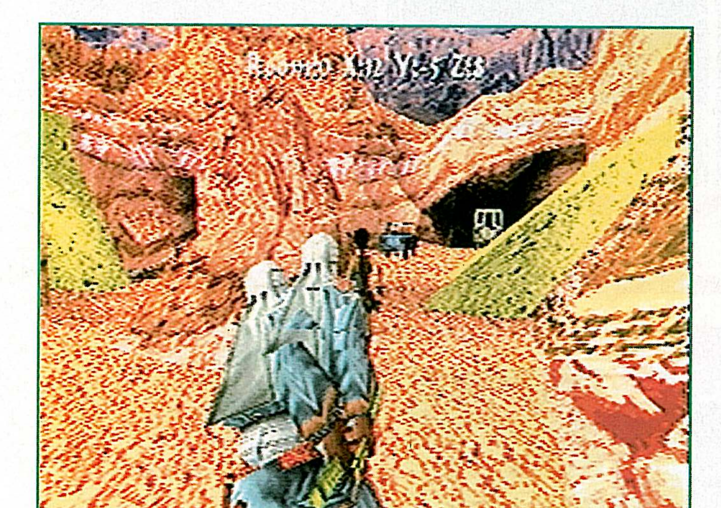
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

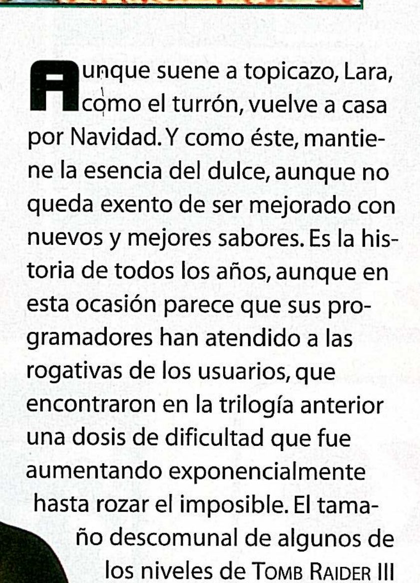
Dulce como el turrón

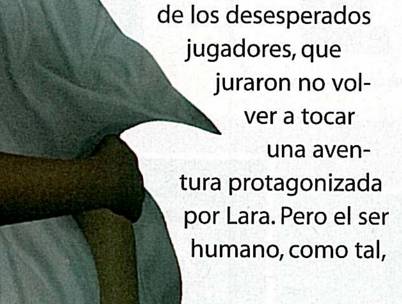
EIDOS INTERAC.

Core

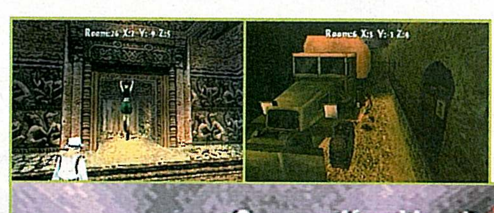
CD ROM REINO UNIDO



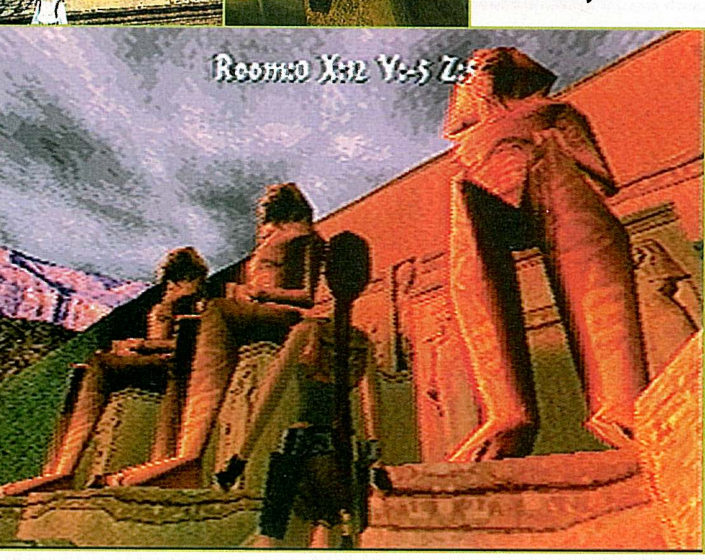




Aunque suene a topicazo, Lara, como el turrón, vuelve a casa por Navidad. Y como éste, mantiene la esencia del dulce, aunque no queda exento de ser mejorado con nuevos y mejores sabores. Es la historia de todos los años, aunque en esta ocasión parece que sus programadores han atendido a las rogativas de los usuarios, que encontraron en la trilogía anterior una dosis de dificultad que fue aumentando exponencialmente hasta rozar el imposible. El tamaño descomunal de algunos de los niveles de TOMB RAIDER III acabó con la paciencia de los desesperados jugadores, que juraron no volver a tocar una aventura protagonizada por Lara. Pero el ser humano, como tal, tropezará una y mil veces en la misma piedra, para volver a caer, una vez más, en las redes de la artificialmente encantadora señorita Croft. Lara, mientras tanto, volverá a hacer uso de sus encantos para atraer a un público que, curiosamente, es en buena cantidad femenino. Sin tapujos y sabiendo lo que el público busca, así es como nos muestran a Lara en esta ocasión, en lo que parece más un reportaje de revista subidita de tono que de publicación especializada. Noso-



*Karnak, Giza, El cairo, Alejandría y el Valle de los Reyes son los lugares de **Egipto** que Lara visitará en ésta su cuarta aventura. Los niveles de entrenamiento, por contra, transcurrirán en **Camboya**.*



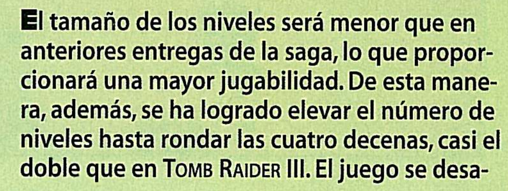
El tamaño SÍ es lo importante



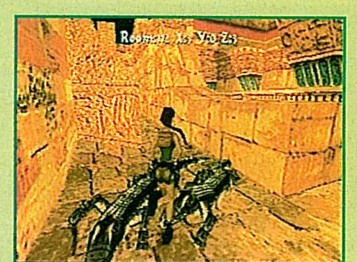




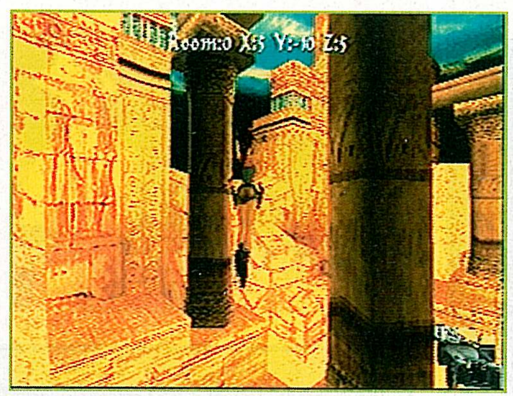


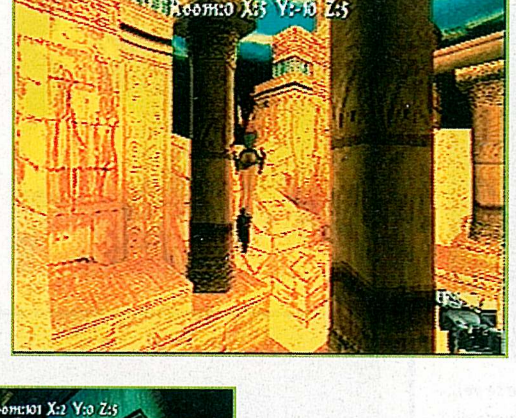


El tamaño de los niveles será menor que en anteriores entregas de la saga, lo que proporcionará una mayor jugabilidad. De esta manera, además, se ha logrado elevar el número de niveles hasta rondar las cuatro decenas, casi el doble que en Tomb Raider III. El juego se desarrolla por entero en **Egipto**, habiéndose sustituido la mansión de entrenamiento por una serie de niveles en los que Lara, de joven, es adiestrada por Von Croy, su maestro. Es importante saber que, para acceder a la aventura, hay que superar los niveles de entrenamiento.







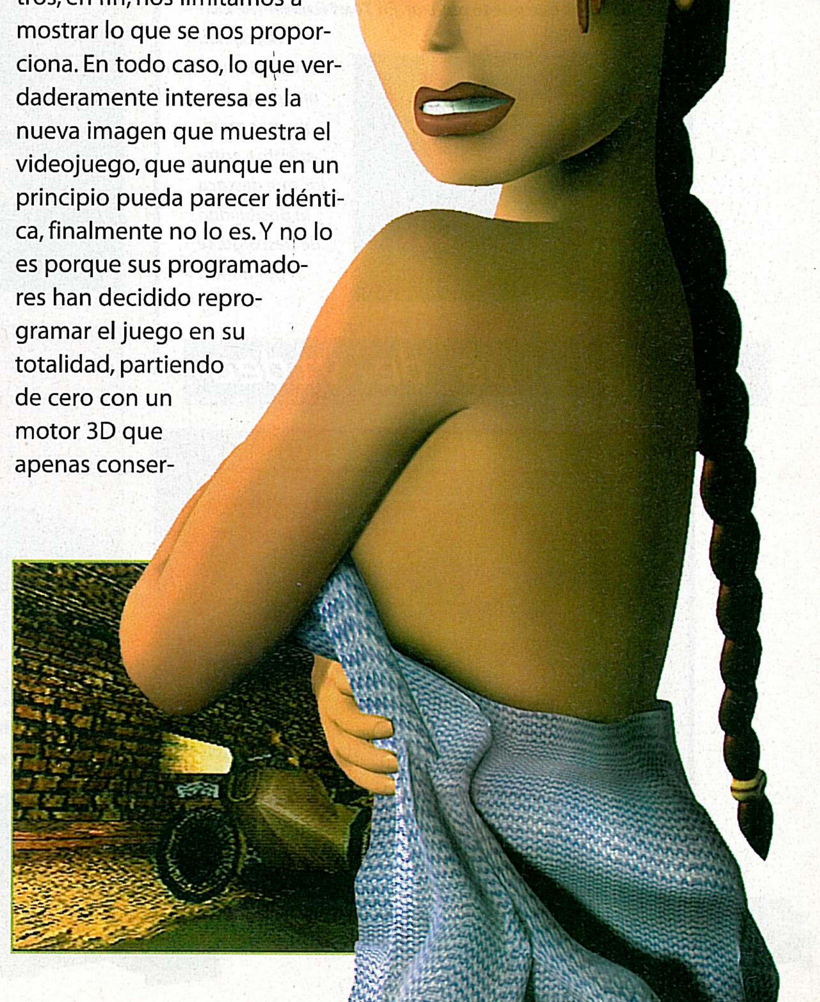




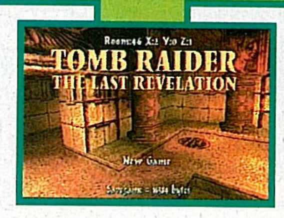
tros, en fin, nos limitamos a mostrar lo que se nos proporciona. En todo caso, lo que verdaderamente interesa es la nueva imagen que muestra el videojuego, que aunque en un principio pueda parecer idéntica, finalmente no lo es. Y no lo es porque sus programadores han decidido reprogramar el juego en su totalidad, partiendo de cero con un motor 3D que apenas conser-

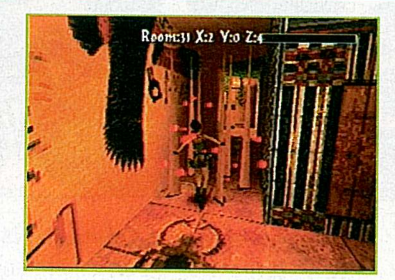


Como en anteriores entregas, Lara estrenará vehículos en esta nueva aventura. La típica motocicleta nazi con sidecar sera una de ellas, mientras que el jeep completará el repertorio en este aspecto.



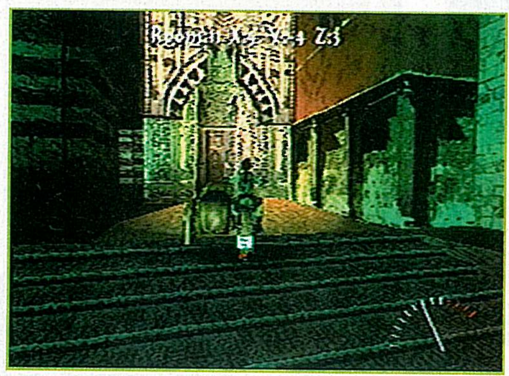
TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

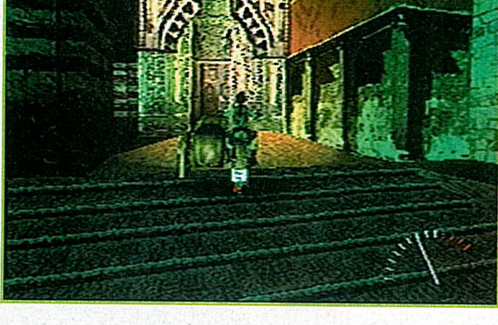








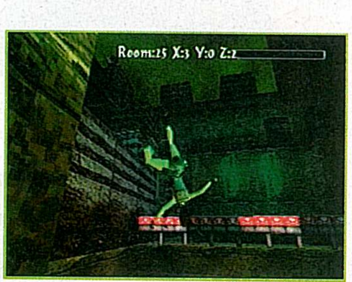






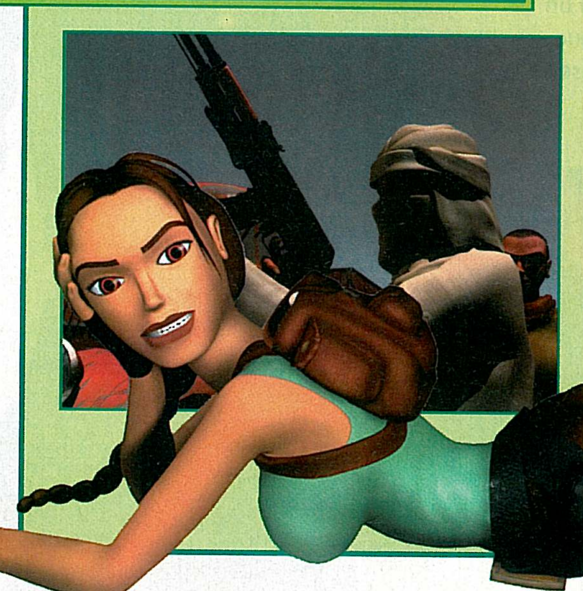
Como en la película THE MUMMY, una jauría de escarabajos puede acabar con Lara en menos que canta un gallo.

Lara ha mejorado su condición física (no sólo la que se ve), con lo que ha incrementado notablemente el número de movimientos que puede realizar. En ***TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION*** *habrá hasta una decena de nuevos movimientos, entre los que destaca la posibilidad de descolgarse por lianas.*









Las secuencias de vídeo adquieren una importancia mucho mayor en esta entrega.

va un 10% de su predecesor. La mejoría se notará en los magníficos efectos de luz, aunque no así en los escenarios, que seguirán mostrando ese aspecto tipo «bloque» que le caracterizaba. Pero lo que es aún más importante, la jugabilidad, es la que mayores cambios ha sufrido. Se vuelve a la tónica del primer TOMB RAIDER, en el que se le daba mayor importancia a los puzzles, y no al tener que buscar el objeto correcto en un escenario de dimensiones descomunales. Este será el punto fuerte de **TR: THE LAST REVELATION**, que hará que los fanáticos vuelvan a caer en el embrujo de Lara. **J. C. MAYERICK**

YA ESTÁ AQUÍ
POR FIN EN TU GAME BOY™

RONALDO

9

POWER

GAME BOY pocket

B A

SELECT START

GAME BOY COLOR

Ronaldo V-FOOTBALL

LICENSED BY Nintendo

INFOGRAMES

Ronaldo V-Football

Lo mejor del fútbol en Game Boy™

Nintendo

Distribuido por:



LA JUNGLA DE CRISTAL 2

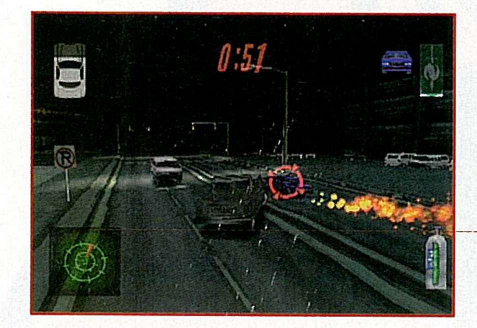
Lluvia de balas sobre Las Vegas

ELECT. ARTS
Fox Interactive
CD ROM
EE.UU.

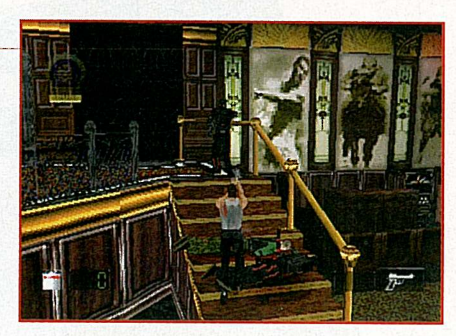








En ***La Jungla de Cristal 2*** *nos encontramos ante un apartado gráfico mucho más vistoso que lo que pudimos ver en la primera parte.*



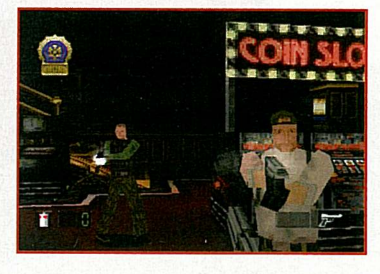
John McClane retorna al universo de **PlayStation** con la segunda entrega de La Jungla de Cristal. En esta ocasión, el héroe cinematográfico debe enfrentarse, como viene siendo habitual, a un peligroso grupo de terroristas. Este comando está dispuesto a volar sin ningún tipo de escrúpulo la ciudad de **Las Vegas** si no lo evitamos a tiempo. Con este argumento, sus creadores se han decantado por dotar al juego del mismo estilo que tanto éxito obtuvo en la primera parte de la saga. Es decir, han incluido tres juegos en uno. Para los que no tuvieron la oportunidad de jugar con La Jungla de Cristal, explicaré los tres géneros utilizados. En la primera modalidad nos ponemos en la piel del protagonista luchando contra sus adversarios y resolviendo puzzles, para acceder a nuevas áreas, con una perspectiva en tercera persona. El segundo tipo nos introduce en un frenético *shoot'em-up*, en el que es recomendable utilizar una pistola para hacer blanco en todo lo que se mueve en la pantalla. La última modalidad pertenece al género de la conducción, e incluso podremos conectar un volante a la consola para disfrutar con nuestro vehículo por las calles de **Las Vegas** mientras combatimos contra los sanguinarios miembros de la banda armada. Pero lo que constituye la principal novedad del juego respecto a

Como en el cine





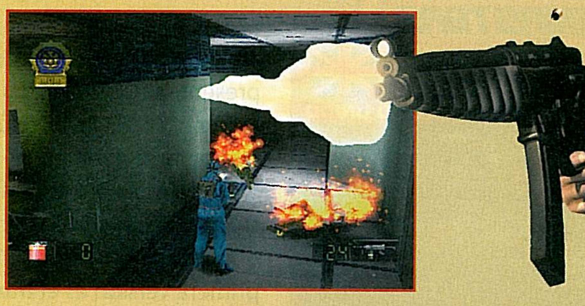
La principal diferencia respecto a la primera parte, dejando a un lado el apartado técnico, es el modo historia. En él se irán alternando los diferentes modos de juego (*shoot'em-up*, conducción y aventura) a lo largo de los 25 niveles que comprende el juego, como si de una película se tratase.

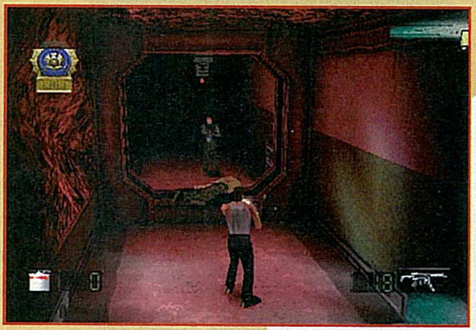


Fox Interactive mezcla los ingredientes de La Jungla de Cristal para obtener una vistosa segunda parte

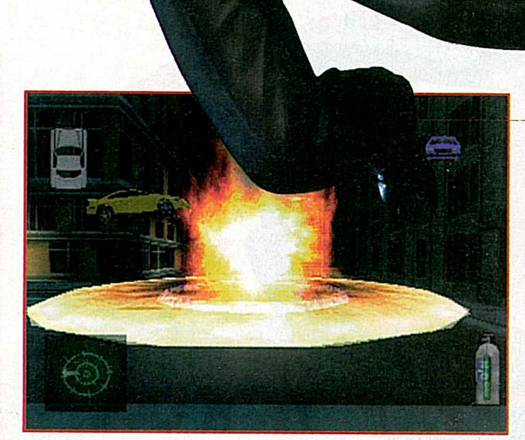
Un héroe de armas tomar

John McClane tiene que enfrentarse a un peligroso grupo de terroristas en la ciudad de **Las Vegas**, y para pararles los pies tendrá a su disposición 12 armas diferentes, que irá encontrando a lo largo del juego.





*En la trilogía cinematográfica, **Bruce Willis** nos mostró sus habilidades con todo tipo de armas. Los creadores del juego han querido continuar con dicha tradición en la segunda entrega para **PlayStation**.*



*La espectacularidad debe ser uno de los puntos fuertes en cualquier juego de acción. **La Jungla de Cristal 2** no ha pasado por alto esta premisa ofreciéndonos imágenes como la de esta pantalla.*



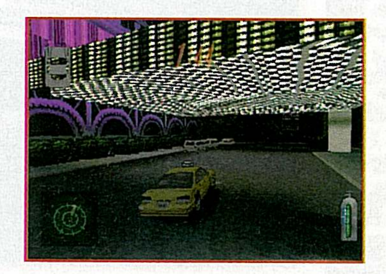




DISPARA

*Una de las modalidades más divertidas, el shoot'em-up, podría haber sido lanzada como un juego completamente aparte dada su calidad. Para colmo, podremos utilizar la pistola más precisa para **PlayStation**, la G-CON 45, para demostrar que somos unos ases a la hora de hacer diana en nuestros adversarios.*

la primera parte, son los modos de juego. De esta forma, tendremos la oportunidad de entrar en la modalidad *Arcade* para probar nuestra pericia en cada una de las pruebas de La Jungla de Cristal o, por el contrario, sumergirnos en el modo historia. En este último se irán combinando los diferentes modos (*shoot'em up*, aventura y conducción) para darle un toque más cinematográfico aún al juego a lo largo de 25 niveles. Nuestro héroe contará con 12 armas diferentes para completar su arsenal y terminar de una vez por todas con la amenaza terrorista. Sin duda, los que vibraron con la primera parte y los neófitos no deben perderse esta secuela por nada del mundo. Pronto os daremos más información. **R. DREAMER**



COLIN McRAE RALLY 2

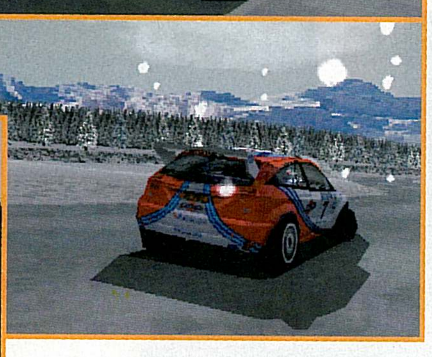
Vuelve la fiebre de los rallies

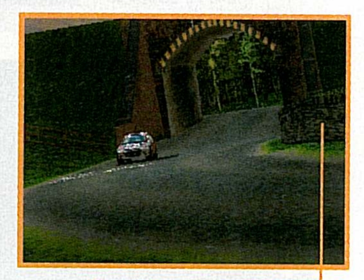
CODEMASTERS
CODEMASTERS
CD ROM
REINO UNIDO









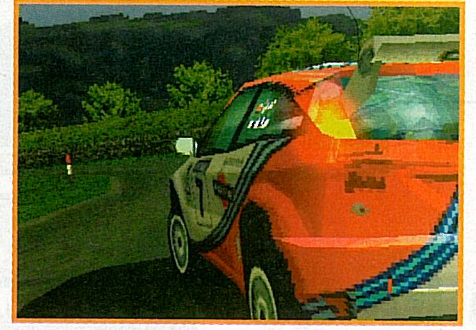


Las mejoras gráficas son especialmente patentes en los entornos de los circuitos.



El pasado 3 de Noviembre asistimos en las oficinas de CODEMASTERS en **España** a la presentación de varios de sus próximos títulos. Entre ellos destacaba con luz propia **Colin McRae Rally 2**, la esperada secuela de uno de los juegos de coches que más sorprendió el año pasado y que mejores momentos proporcionó a los amantes de los juegos de conducción. El contacto con el juego fue tan breve como intenso, y a pesar de que apenas un par de circuitos y sólo el Ford Focus estaba completo, pudimos ponernos a los mandos y echarnos unas cuantas partidas y recibir las primeras sensaciones del juego. Pues bien, nada más trazar las primeras curvas lo primero que salta a la vista es la mejora gráfica, especialmente acusada en el vehículo, que presenta unos brillos y unas texturas bastante más suaves que en la primera parte. El entorno gráfico también acusaba varias mejoras, pero lo que más cambia respecto a la primera versión es el trazado, ahora mucho más ancho que las estrechas carreteras de la primera parte. Esto tiene sus ventajas... y sus inconvenientes. Como ventaja, ahora los errores en la conducción tienen muchas más posibilidades de ser rectificados antes de caer por un terraplén o salirse de la calzada, y como inconveniente, se pierde un poco del virtuosismo al volante que exigía la primera parte (¿recordáis los escenarios con niebla o nieve?). Además, el control ahora es mucho más sencillo e intuitivo (los contravolantes son una pasada), con lo que se gana en jugabilidad, pero también perdemos en lo mismo de antes, en el aspecto de simulación y rigor de conducción. Básicamente creemos que se ha acentuado el aspecto *arcade*, y ahora basta una partida para hacernos con los mandos y no como en el primero, que costaba cierto tiempo hacerse con la sensibilidad del control del coche. Entre **Europa** y **Japón** el primer Colin McRae vendió más de millón y medio de unidades, convirtiéndose en







uno de los juegos deportivos con más éxito de la historia de **PLAYSTATION**, siendo número uno en ventas en 26 países. Esta segunda parte saldrá al mercado en **Europa** en Abril del año 2000. Según **Guy Wilday**, productor del juego y responsable de su desarrollo, las 30 personas dedicadas al juego garantizan que los que opten por este juego vivirán una experiencia alucinante en sus hogares, con un sofisticado motor gráfico que supera con creces al anterior, un aumento notable de polígonos en los coches que les confiere un aspecto mucho más realista, unos escenarios tomados directamente de fotografías de cada país y una jugabilidad a prueba de bombas. Estamos ansiosos por poder comprobarlo.

THE SCOPE

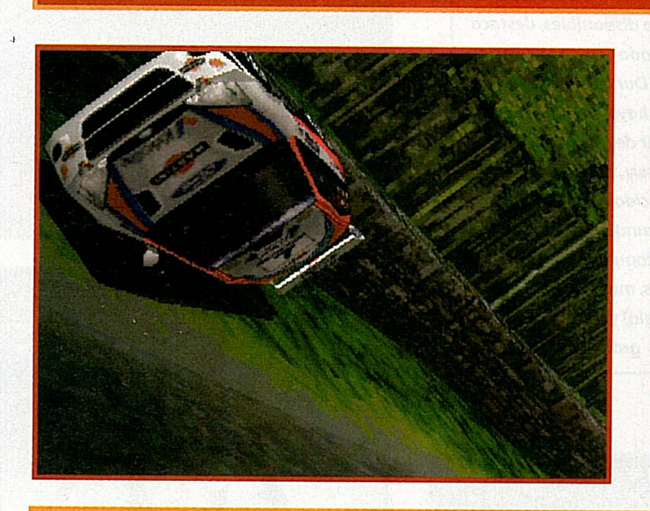
En este breve pero intenso primer contacto con el juego, lo que más nos sorprendió fue que las carreteras son sensiblemente más anchas, con lo que los fallos en el control del vehículo son menos graves gracias al mayor margen de rectificación.







Ford Focus

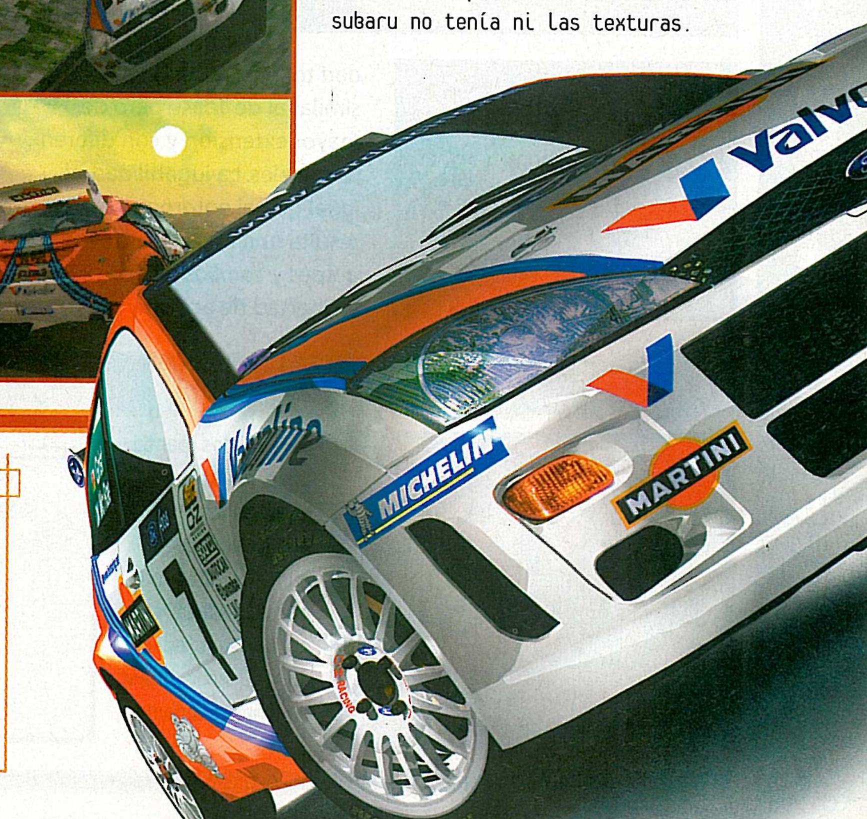


Por el momento sólo estaba disponible al completo un FORD FOCUS. el subaru no tenía ni las texturas.



WORK IN PROGRESS

En esta pantalla podemos ver cómo se trabaja sobre los circuitos, en este caso una curva cerrada con una especie de iglesia de piedra puesta justo en su vértice, con bastante «mala leche» por parte de los programadores. Tortazo asegurado.



EHRGEIZ

NAMCO
Dream Factory
CD ROM
JAPÓN

Un título que da mucho juego







Al igual que en los RPG, en el modo Quest de ***Ehrgeiz*** *tendremos que dormir en la primera cama que encontremos para recuperar nuestra energía perdida.*







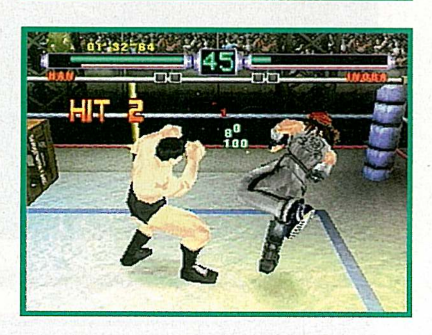


Hace unos meses (quizá demasiados), os mostrábamos en nuestra sección Made In Japan las imágenes de la versión japonesa de **Ehrgeiz**. Al fin, y gracias a que SQUARE se ha instalado finalmente en el viejo continente, SQUARE EUROPE (a través de SONY COMPUTER, claro) nos brinda la oportunidad de jugar en nuestras casas a la sorprendente ***Coin-Op*** programada conjuntamente por NAMCO y DREAM FACTORY. El aspecto más interesante de **Ehrgeiz** es que es la primera ***Coin-Op*** de lucha tridimensional que permite la interacción con todos los objetos que aparecen en pantalla (cajas, armas, pociones de energía, etc) y la movilidad total por todo un entorno similar al de Tobal, pero de mayor extensión y con diferentes niveles. La jugabilidad, al igual que el entorno gráfico, resulta una mezcla entre los golpes y *combos* de Tekken 3 y la libertad de acción y movimiento de Tobal. Una de las características más curiosas de **Ehrgeiz** (tanto de la versión recreativa como de la conversión a ***PSX***) es la posibilidad de jugar con Cloud Strife, Sephiroth, Tifa y Yuffie Kisaragi, personajes protagonistas del gran Final Fantasy VII. El truco para hacerlo y mucho más, el mes que viene.

DOC

De entre todos los modos de juego disponibles, destaca el modo Quest: The Forsaken Dungeon. Cualquiera que haya jugado al modo similar de cualquiera de los dos Tobal*, observará ciertos parecidos con éste de* ***Ehrgeiz****, aunque aquí es mucho más completo (más enemigos, más armas, tiendas, magia) y posee un engine gráfico más potente.*









Estas dos pantallas muestran algunos de los modos de juego más extraños que hemos podido ver en un beat'em-up 3D. El modo quest es impresionante.



SUPER NUEVO

RESIDENT EVIL 2

BioHazard aterriza en los 64 bits

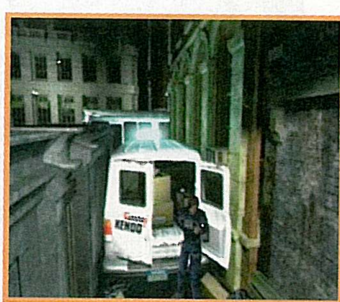
CAPCOM
Angel Studios
512 Megas
EEUU



El grupo californiano ANGEL STUDIOS se ha encargado de realizar la conversión de **RESIDENT EVIL 2** para ***NINTENDO 64***. En el apartado de las malas noticias hay que decir que el cartucho tan sólo cuenta con dos opciones de idioma, francés e inglés. Las buenas noticias son que los programadores han hecho todo lo posible para permanecer fieles a la entrega original. En el cartucho de 512 Megas se han incorporado todas las secuencias de vídeo y, gracias al *expansion pak*, unos personajes en alta resolución que nos recuerdan a la entrega para ***PC*** del juego. Los usuarios de ***NINTENDO 64*** que no hayan sentido en sus carnes la escalofriante experiencia que proporciona jugar a **RESIDENT EVIL 2** van a disfrutar de lo lindo. Además, ANGEL STUDIOS ha incorporado algunos cambios. Por ejemplo, podremos seleccionar el color de la sangre y el nivel de violencia. Y lo que es más importante, sobre todo para los que ya conocieran el juego, un modo *Randomizer* que cambiará los objetos de lugar dando nuevos alicientes. Sin duda una buena forma de comprobar el potencial de la consola con un título que ha hecho historia.

R. DREAMER

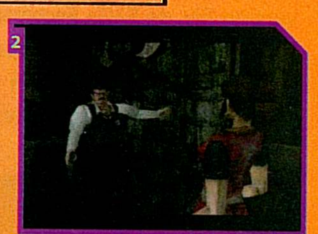




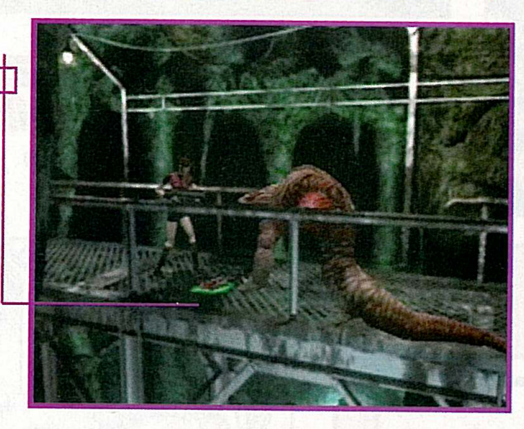
Supervivientes



1 *En el despacho del comisario Claire encuentra a Sherry, que le acompañará hasta el final.*



2 *También hallará otros personajes durante el juego, como el retorcido comisario de Racoon.*



El primer encuentro con las bestias obra de la compañía Umbrella continúa siendo uno de los momentos estelares del juego. Aquí tenemos a Claire disparando granadas al bichejo.

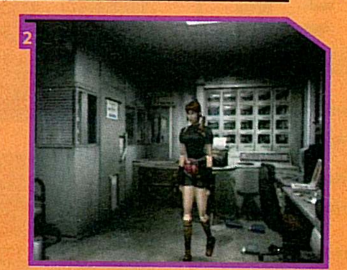


Los responsables de la conversión han hecho todo lo posible para que las secuencias en FMV, incluso la maravillosa intro, conserven toda la calidad del original, y casi lo han conseguido.

Un dúo letal



1 *Puedes comenzar la aventura encarnando a Leon o a Claire.*



2 *Y después continuar con el otro personaje en la segunda parte.*



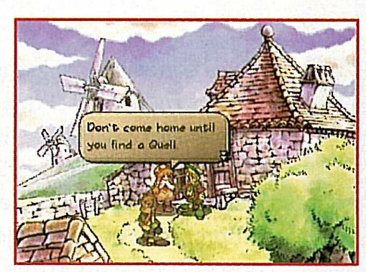


SUPER NUEVO

SAGA FRONTIER 2

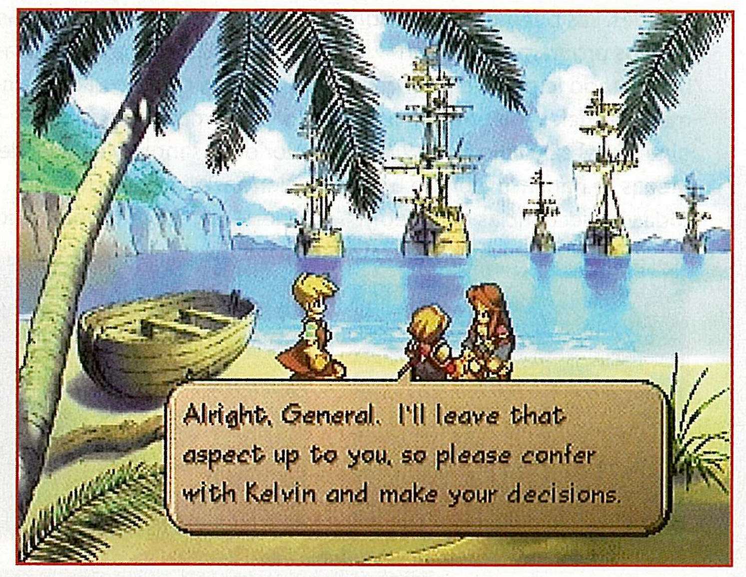
SQUARESOFT
Squaresoft
CD ROM
Japón

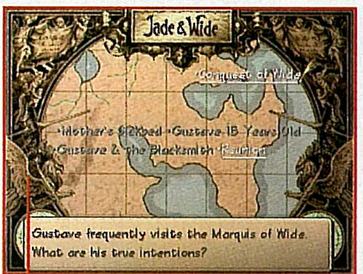
Una nueva era





Cuando todavía permanece la estela de **FF VIII** en el firmamento lúdico, SQUARE EUROPE nos sorprende con la versión *PAL* de **SaGa Frontier 2**. Aunque los textos que aparecen en esta versión están todavía en inglés, dentro de muy poquito, Febrero o Marzo según **Sony C.E.**, tendremos otra de las obras maestras de SQUARE traducidas al castellano. De momento, para abrir boca, aquí tenéis unas cuantas pantallas del juego que maravilló a medio mundo por su particular apartado gráfico (con escenarios dibujados a mano y coloreados con una técnica similar a la acuarela) y el *Free Scenario System*, que nos permitirá vivir este *RPG* desde el punto de vista de diferentes personajes a través de cien años de historia. SQUARE ya está entre nosotros **THE ELF**





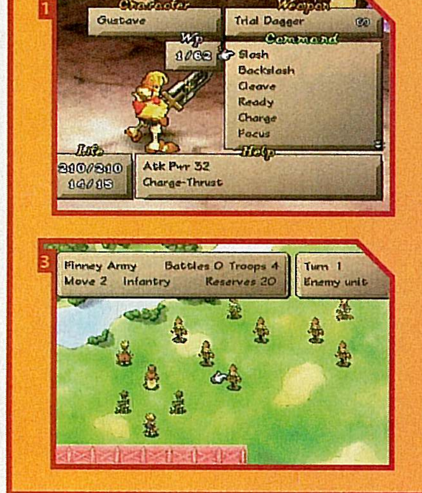


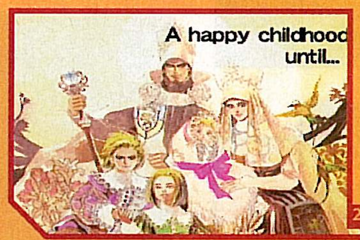


FREE SCENARIO SYSTEM *El nuevo y original sistema de SQUARE nos permitirá elegir en el mapa principal nuestro siguiente destino. Podremos elegir entre diferentes personajes, fechas y situaciones.*

SaGa Frontier 2 es el título más exclusivo, elitista y personal de Squaresoft

¡Qué detalle!





1 *El ingenioso sistema de combos nos dejará personalizar nuestros ataques.*

2 *Por fin hemos podido disfrutar con la bonita intro en un idioma inteligible.*

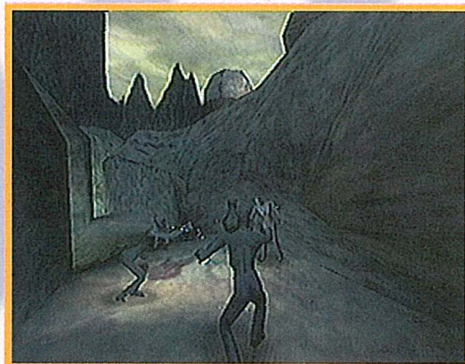
3 *Las batallas entre ejércitos son otro de los distintivos de* ***SaGa Frontier 2****.*

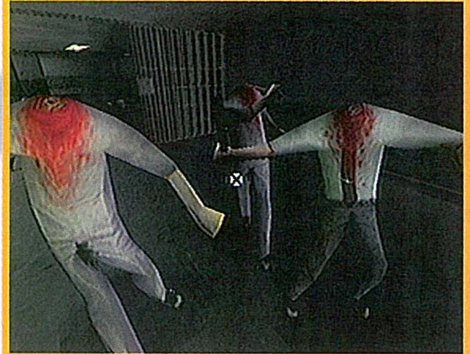




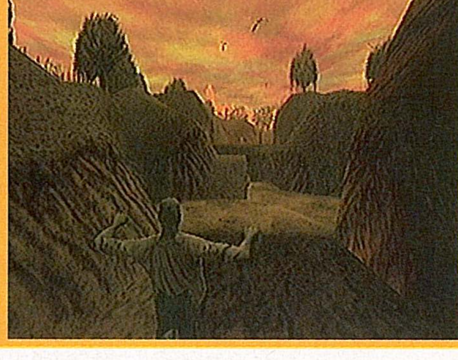
SHADOWMAN

La colosal aventura de ACCLAIM se asoma por fin a DREAMCAST tras dejar alucinados a los usuarios de NINTENDO 64 y PLAYSTATION, ofreciendo 128 bits de puro terror.











Uno de los mejores títulos que han visitado ***PSX*** y ***N64*** en el presente año está a punto de dar el salto a ***DREAMCAST***, con toda la mejoría gráfica que ello conlleva. Para aquellos que no lo conozcan, **SHADOWMAN** es una siniestra y envolvente aventura que enfrenta a Mike LeRoi, un esclavo *zombie*, contra las fuerzas del mal personificadas en Legión y su cohorte de asesinos en serie. Por su aspecto pudiera parecer otro mero clon de TOMB RAIDER, pero la creación de ACCLAIM va mucho más allá de lo que jamás llegará la saga de CORE, ya que en lugar de coquetos templos mayas ofrece un viaje con los gastos pagados al mismísimo infierno, donde el protagonista tendrá la oportunidad de codearse con Jack el Destripador y otros asesinos célebres. Dotado de un argumento apasionante y una mecánica tan alineal como adictiva, **SHADOWMAN** llega a la máquina de SEGA con unos gráficos sobrecogedores, infinitamente más suaves y definidos que los de ***N64***, y como en las anteriores versiones, con sus textos traducidos al castellano. Ya que lo que tenemos en las manos es una *beta* bastante inacabada, es de esperar que ACCLAIM incluya finalmente en la versión ***DC*** las voces en nuestro idioma, como hizo con las entregas ***PSX*** y ***PC*** (que hacían gala de uno de los mejores doblajes de la historia del videojuego). Dado que el muy inferior BLUE STINGER es la única aventura disponible por ahora en ***DREAMCAST***, **SHADOWMAN** tiene todas las papeletas para arrasar en ventas este invierno. Cuando llegue a la redacción nos daremos de bofetadas entre nosotros por comentarlo. **NEMESIS**

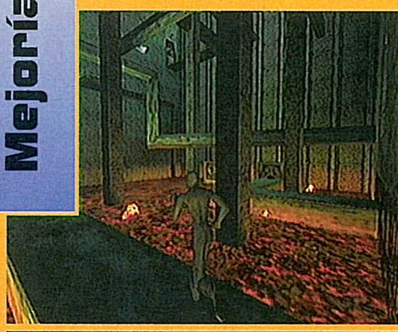


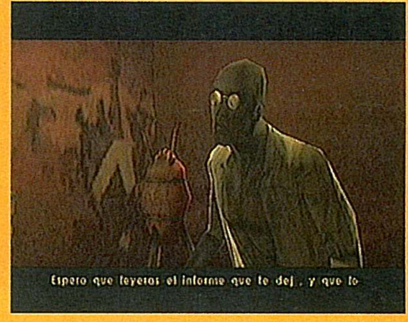
Aunque la beta de SHADOWMAN ya incorpora textos en castellano, confiamos en que ACCLAIM le incorpore el sensacional doblaje de PLAYSTATION y PC.

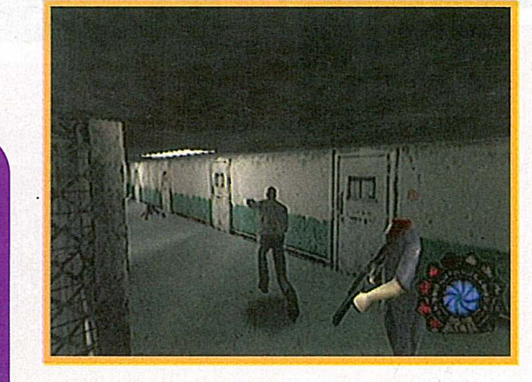


Mejoría gráfica

Como esperábamos, la versión *DC* hará gala de gráficos infinitamente superiores a las entregas *PSX* y *N64*. Aquí tenéis una pequeña muestra.







El demencial argumento de SHADOWMAN ofrece momentos tan impagables como la visita a una prisión repleta de cadáveres decapitados que empiezan a cobrar vida.

ficha técnica

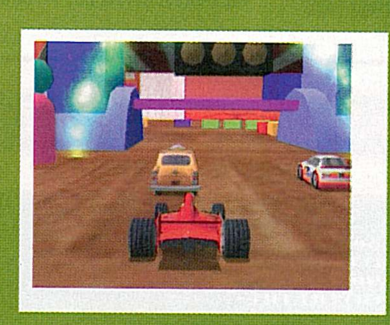
- FORMATO • GD ROM
- GENERO • AVENT./PLATAFORMAS 3D
- COMPAÑIA • ACCLAIM ENT.
- PROGRAMADOR • ACCLAIM STUDIOS
- PAIS • EE.UU.

SEGA

Una de mis fantasías es hacerlo en todas las habitaciones de la casa.









Conducir un tanque por la cocina. Disparar contra los azulejos del baño. Dinamitar el paragüero. Volar como un pajarillo levantando el polvo acumulado en la parte de arriba de los armarios. Si llegas a dominarlo, por fin, podrás hacer realidad tus fantasías más íntimas. Porque en el fondo, no hay nada como la inocencia. Toy Commander.





SUPER NUEVO

TRICK'N SNOWBOARDER

Dentro de tí hay una estrella

VIRGIN

Capcom

CD ROM

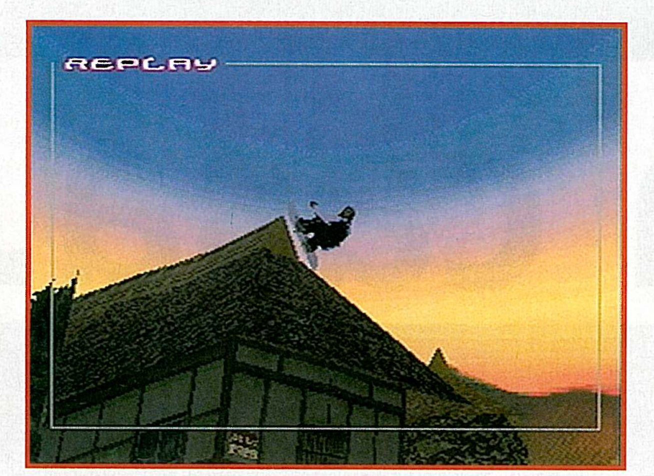
JAPON

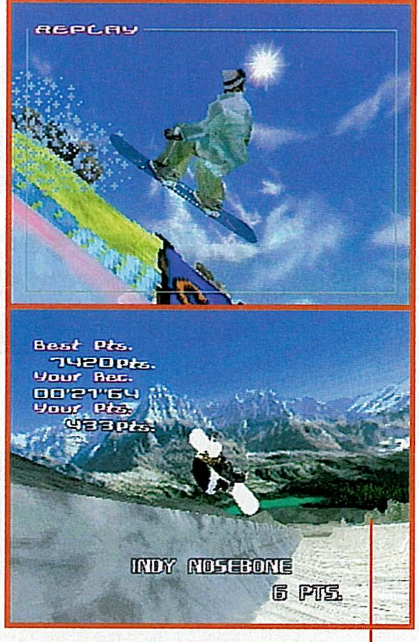


Después de la gran cantidad de variantes genéricas que el *snowboard* podía ofrecer en un videojuego (carreras, acrobacias, slalom...), CAPCOM nos sorprende con un título que, aun mezclando todos los anteriores en lo que a modalidades respecta, todavía le queda espacio para un novedoso modo historia. En dicho modo tomaremos el papel de un «monstruo» del *snowboard* que tendrá que demostrar sus habilidades ante las cámaras de TV. Para hacerlo, antes de cada uno de los escenarios se nos darán las instrucciones precisas sobre el lugar del escenario donde deberemos realizar las acrobacias y de qué nivel y tipo deberemos hacerlas (*spin*, *grab* o *flip*), etc. Este original sistema de juego, aunque es el más importante, no es el único, ya que también podremos jugar en modos como Alpine, One Jump, Snowboard Park, Half Pipe e incluso diseñar nuestro propio personaje y logotipo del juego. La jugabilidad no será lo único que os impresionará de **TRICK 'N SNOWBOARDER**, ya que basta fijarse un poco para darse cuenta de que el *engine* utilizado por CAPCOM es muy superior al de la mayoría de los títulos del mismo género, sobre todo en lo que a efectos de luz se refiere, algunos de los cuales son tan impresionantes como las sombras sobre la nieve. **DOC**

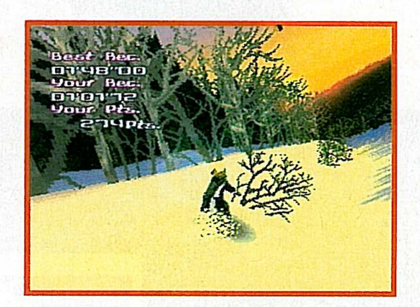


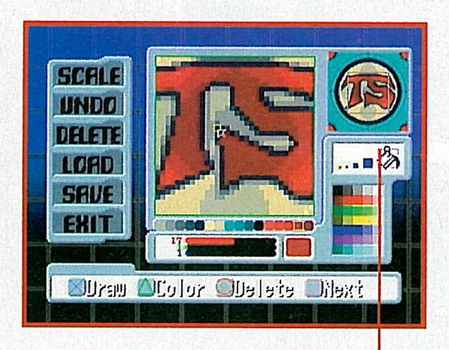






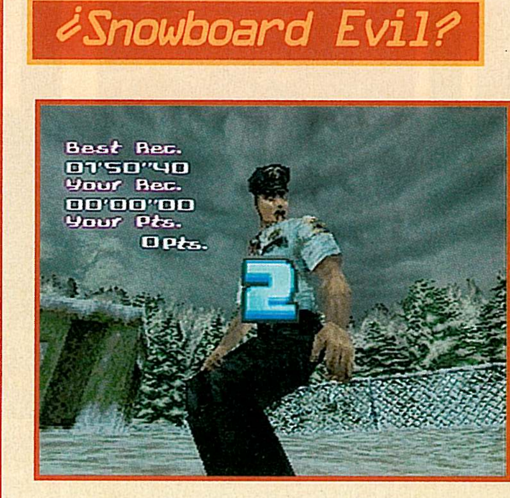
*En el Half Pipe de **TRICK'N SNOWBOARDER** resulta bastante más difícil realizar acrobacias, ya que la física utilizada es bastante más real que en otros juegos.*





Esta opción nos permitirá personalizar el fondo que adorna todos y cada uno de los menús. La verdad es que hay que estar bastante aburrido para dedicarse a estas cosas, pero bueno...

¿Snowboard Evil?





READY 2 RUMBLE

Con mucho gancho

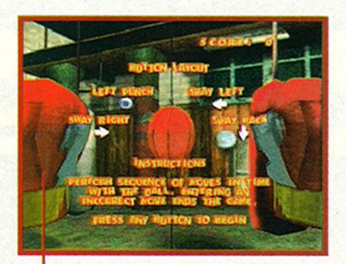
INFOGRAMES
Midway
CD ROM
EE.UU.



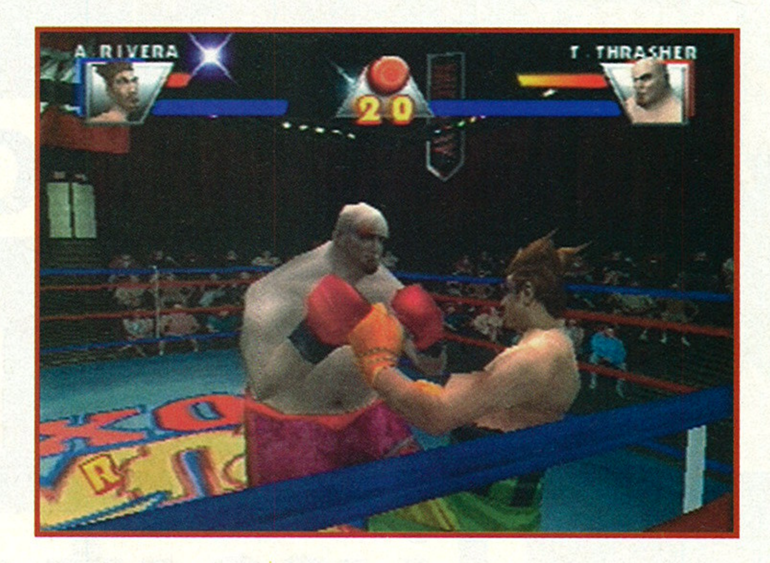




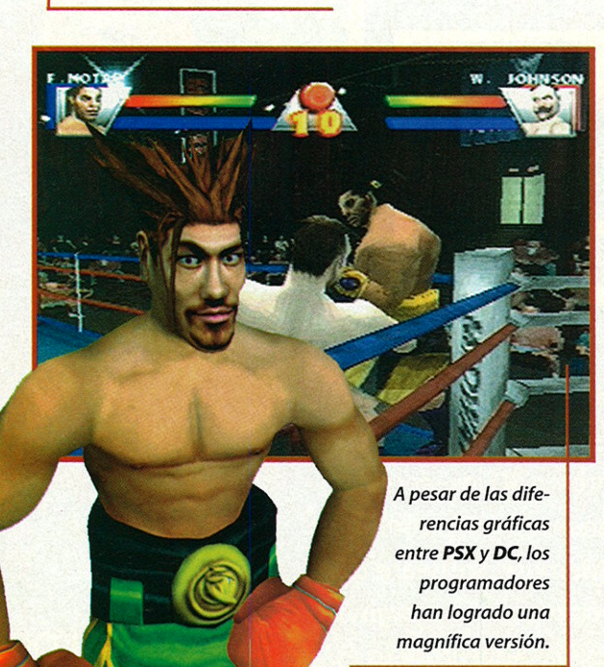
Los creadores de **Ready 2 Rumble** para ***Dreamcast*** han decidido versionar el programa para ***PlayStation***. El compacto recoge todo el espíritu de la versión original, adaptando el programa a la consola de SONY. Tras ser uno de los primeros juegos en llegar hasta ***Dreamcast***, **Ready 2 Rumble** prepara su aparición para ***PlayStation***. La nueva versión es un fiel reflejo de su antecesor manteniendo boxeadores similares, así como las mismas opciones. En este sentido, el modo estrella sigue siendo el campeonato, manteniendo el sistema de entrenamiento y de consecución de recursos financieros. La personalidad de los púgiles también es reflejada en este programa, incluidas las presentaciones y las celebraciones realizadas tras lograr una victoria. Las diferencias entre ambos soportes quedan patentes en la calidad gráfica de este juego. Así, el compacto para ***PlayStation*** no consigue la increíble suavidad lograda en la versión para ***Dreamcast***. Algo similar ocurre con la impresionante animación facial de los púgiles, y con los escenarios que rodean los combates. Sin embargo, los efectos sobre la jugabilidad son muy limitados, haciendo que el programa no envidie nada a sus competidores dentro del boxeo para ***PlayStation***. **CHIP & CE**



ENTRENAMIENTO
Algunas de las pruebas incluidas en el entrenamiento, pueden realizarse de forma automática o manualmente, a gusto del consumidor.

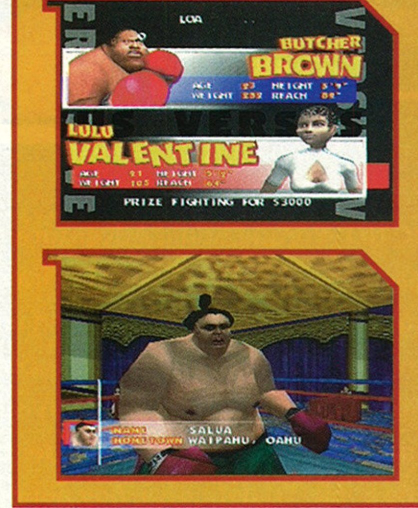


Tras demostrar su calidad en Dreamcast, el simulador de boxeo de Infogrames llega hasta PlayStation



*A pesar de las diferencias gráficas entre **PSX** y **DC**, los programadores han logrado una magnífica versión.*



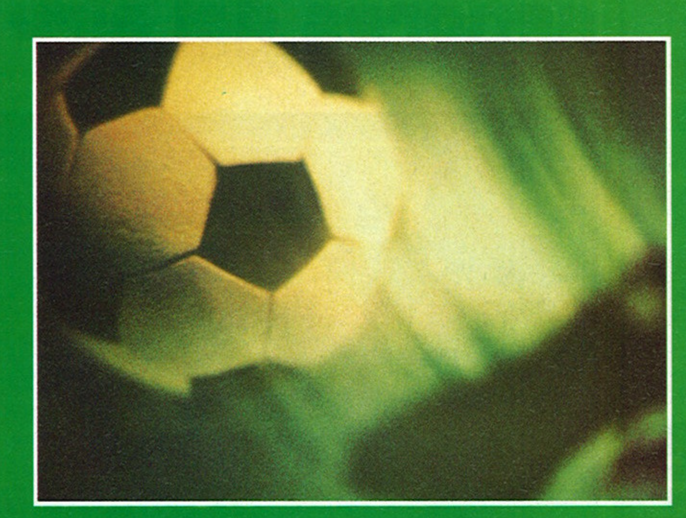




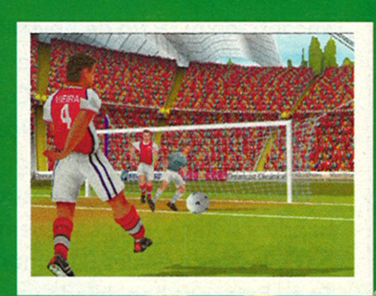
Los personajes incluidos en el programa resultarán familiares para los que disfrutaron de la versión de Dreamcast. En su actitud y movimientos se dejan entrever diversas notas cómicas. Son como Doc en tanga.

SEGA

Tan real que te entrarán ganas de insultar al árbitro.









Sega and Dreamcast are either trademarks of Sega Enterprises, Ltd.

Se masca la tensión. Cuatro amigos, dos contra dos, se están jugando la Copa del Mundo. Cada pase, remate o parada está reproducido con absoluto realismo. Es fútbol espectáculo, captado con unos ángulos de cámara alucinantes. La jugabilidad es total. De pronto, una entrada, una falta, un insulto. Afortunadamente el árbitro no lo ha oído.



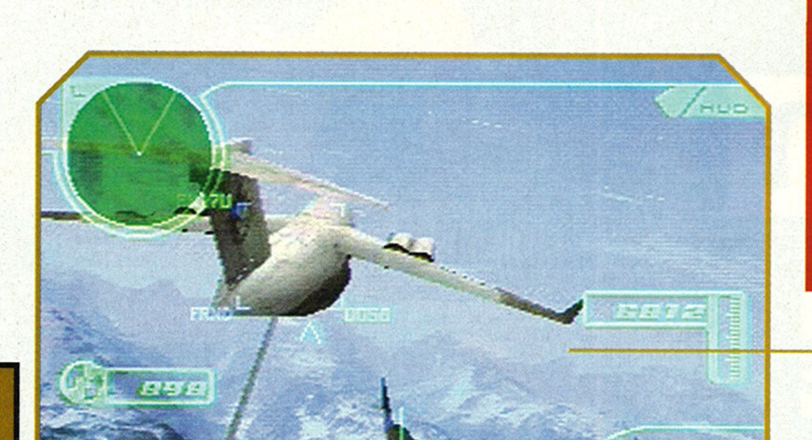
www.dreamcast-europe.com • Servicio de Ayudas y Trucos 902 492 492



ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE

SCE
NAMCO
CD ROM
JAPON

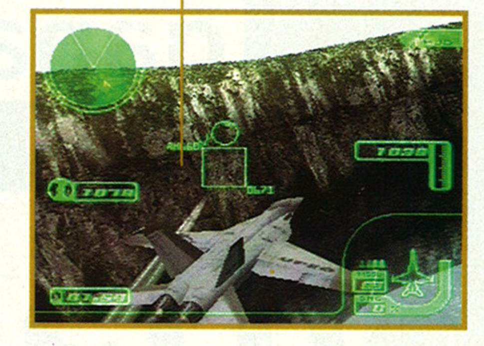
El «retonno» de los señores del aire



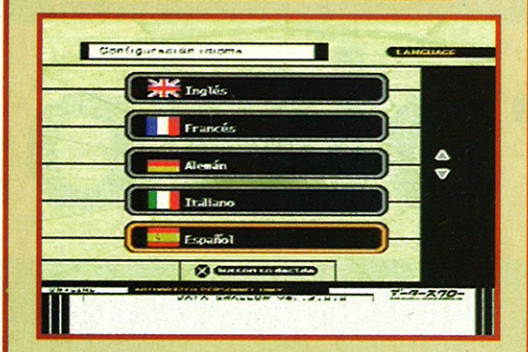
*Una de las grandes novedades de **AC3** respecto a los anteriores entregas: repostar fuel en pleno vuelo al más puro estilo AfterBurner.*



En esta tercera parte NAMCO se ha superado a la hora de crear los escenarios. Si no me creéis, echad un vistazo al desfiladero de abajo.



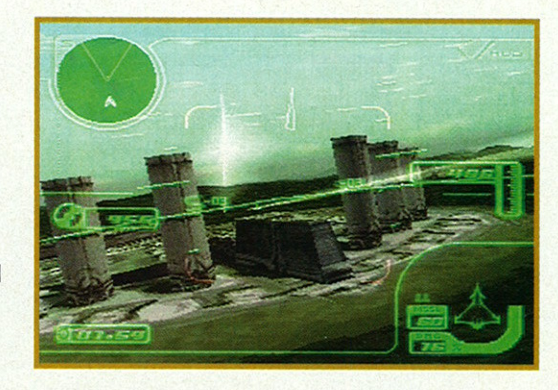
En castellano

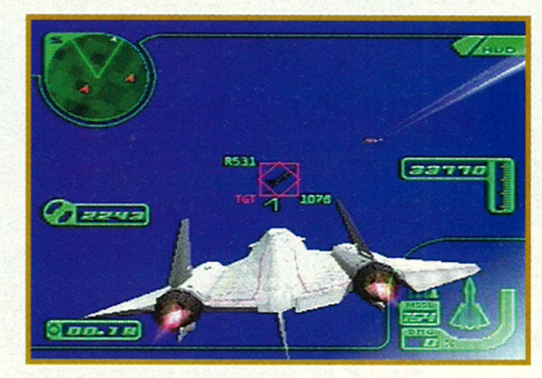


Esta tercera entrega de ACE COMBAT es la primera de toda la saga que incorporará textos en castellano, lo que se agradece bastante a la hora de estudiar el briefing de cada misión y analizar el potencial de la aviación enemiga.



Desconocemos de quién ha sido la idea, si de NAMCO o de SCE, pero si ninguno de ellos pone el remedio, **Ace Combat3 Eletrosphere**, la culminación de la mejor saga de simuladores de vuelo para consola, llegará a **Europa** capada, sin la trama, elección de caminos y el resto de elementos que hicieron grande a la entrega original japonesa. A nuestra redacción, a pocos días del cierre, ha llegado una copia *beta* del **AC3** *PAL* en la que, para nuestra sorpresa, no hemos encontrado ni rastro de Abyssal Dision y el resto del elenco de personajes del **AC3** japonés. Con ellos desaparece toda posibilidad de variar el desarrollo del juego, la opción de traicionar a nuestro bando y saltar a las líneas enemigos o los cinco finales diferentes. En su lugar nos han dejado un único CD (el japonés estaba compuesto de dos), traducido al castellano, de mecánica más cercana a Ace Combat 2 y que, por lo menos, no ha sufrido corte alguno en cuanto a jugabilidad y espectacularidad gráfica. **Ace Combat 3 Electrosphere** sigue ofreciendo los entornos 3D más sobresalientes de toda la saga, tanto a nivel de detalle como en suavidad. Ciudades,desfiladeros, montañas y bosques como nunca has visto en ***PlayStation*** componen la orografía por la que sobrevuelan todo tipo de cazas futuristas, lejanamente basados en modelos actuales, entre los que podrás pilotar más de







ESCENARIOS URBANOS *Ace Combat 3 Electrosphere hace gala de las ciudades más detalladas y espectaculares de toda la saga.*





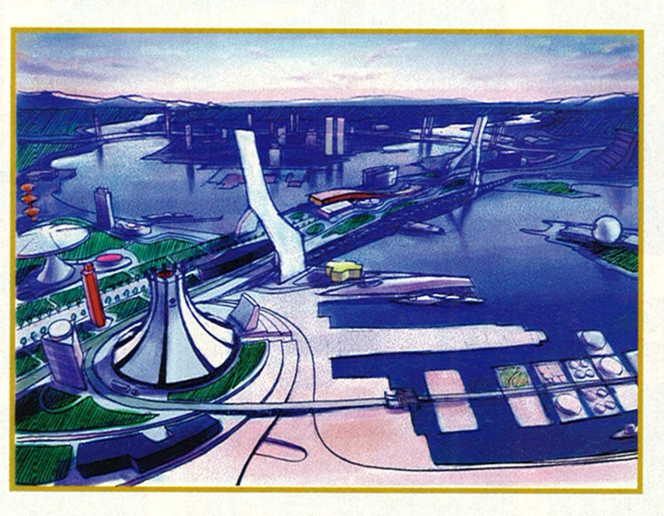
AC3 llegará a Europa con injustificados cambios en su mecánica respecto al original japonés



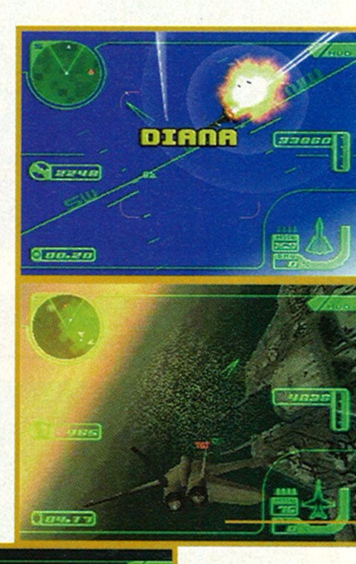




Como en los simuladores de ***PC****, NAMCO ha añadido a* ***AC3*** *múltiples cámaras, incluída una que permite no perder de vista en ningún momento el objetivo señalado.*



Como es habitual en la saga Ace Combat, un completo briefing se encargará de explicarte la misión antes de despegar.





16 modelos diferentes. La misiones siguen fielmente el patrón de la saga Ace Combat, e incluyen labores de escolta, destrucción de objetivos en tierra como fábricas o centrales de energía y «neutralización» de cazas enemigos, ya sea mediante ametralladora o lluvia de misiles. Para compensar algo la desaparición de los cinco finales (la versión *PAL* sólo incluirá dos) y el resto de elementos del original japonés, la gente de NAMCO incluirá en la entrega europea un modo extra (llamado *Mission Simulator Mode*), donde se podrá acceder a aviones secretos. **AC3** ofrece todo lo que puede soñar un fan de Ace Combat, incluyendo una carga tan rápida que parece un juego de cartucho y la posibilidad de utilizar por primera vez los botones L3 y R3 del *Dual Shock* (se activan al apretar los *joystick* hacia dentro), imprescindibles para disfrutar de las múltiples cámaras del juego, otra de las novedades de esta entrega. Y es que pese haber sido salvajemente mutilado, **Ace Combat 3 Electrosphere** atesora tanta calidad como para coronarse como la mejor entrega de la saga. Claro que imaginaos lo que sería disfrutar del argumento, las traiciones y los múltiples finales del japonés. Nosotros ya hemos puesto una vela para que en la versión final aparezcan.

NEMESIS



Tras finalizar algunas misiones nos veremos obligados a ejecutar maniobras especiales, repostar en pleno vuelo o aterrizar nuestro caza sobre un portaaviones.

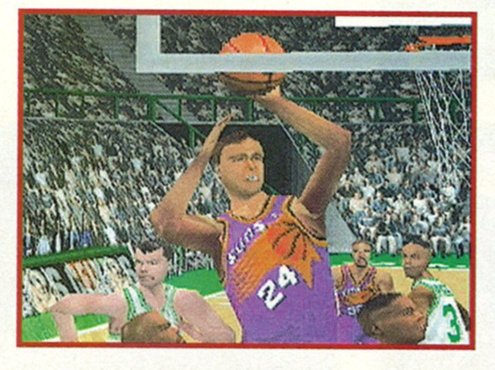
NBA LIVE'2000

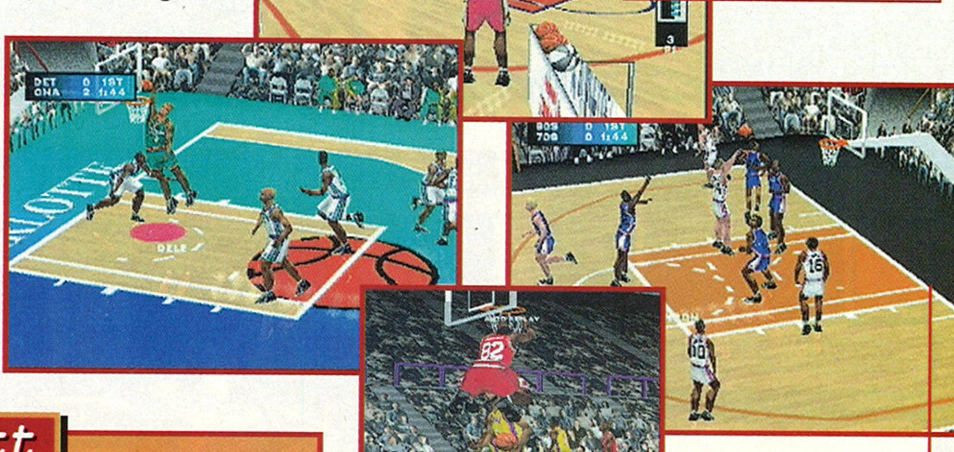
Medio siglo de leyendas

ELECT. ARTS
Electronic Arts
CD ROM
EE.UU.

La saga de ELECTRONIC ARTS vuelve fiel a su cita anual con un programa en el que destaca la presencia de las grandes estrellas de la **NBA** desde la década de los cincuenta. Año tras año, el comienzo de la **NBA** se encuentra ligado a la aparición de una nueva versión de **NBA Live**. El año pasado, los conflictos surgidos en el seno de la citada competición, hicieron que la versión de 1999 no pudiese incluir las plantillas de los equipos actualizadas. Esta temporada, el puntual comienzo de la liga ha permitido a los programadores recoger los movimientos de pretemporada del activo mercado de fichajes. Sin embargo, en busca de nuevos alicientes, ELECTRONIC ARTS no se ha conformado con los jugadores que componen las actuales plantillas de la **NBA**. Así, la gran novedad del programa es la inclusión de las grandes estrellas de la mejor liga del mundo desde la década de los cincuenta. Esta circunstancia permite revivir las canastas de **Larry Bird**, los pases de **Magic Johnson**, y a los más veteranos recordar a jugadores tan emblemátios como **Chamberlain**. Ya que hablamos de nombres propios, hay que mencionar que también aparece **Michael Jordan**, uno de los ausentes en las anteriores

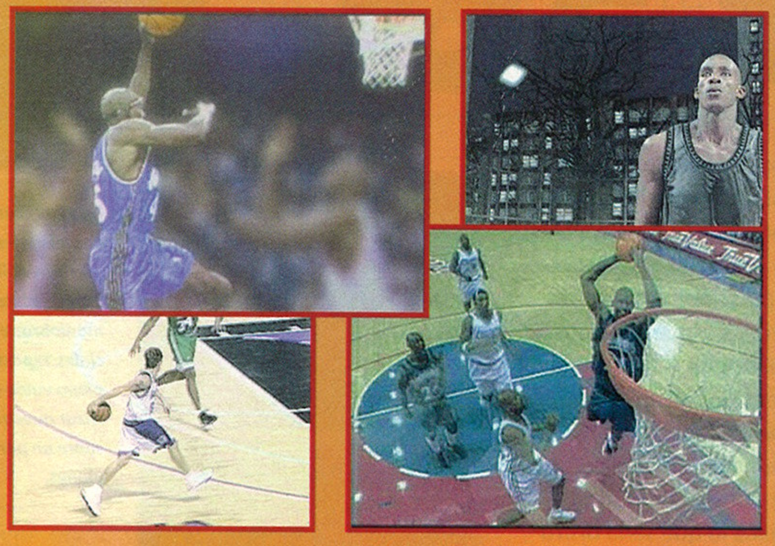
TRIPLES
El concurso de triples vuelve a estar recogido en la nueva versión de NBA Live.



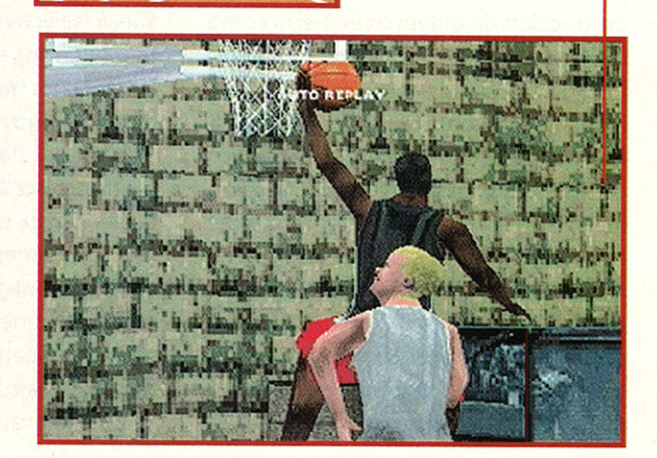


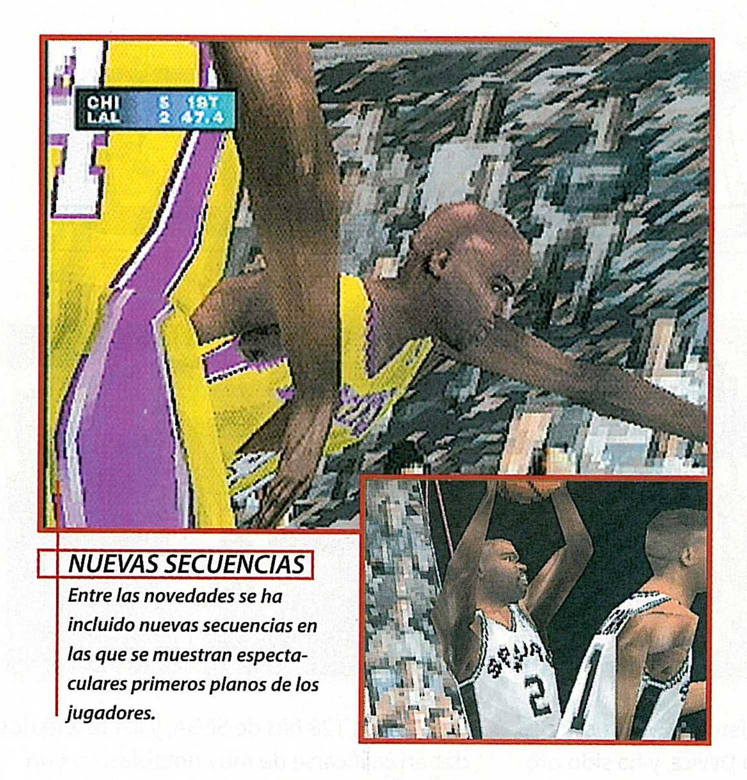
UNO CONTRA UNO
El modo uno contra uno se disputa en un «play ground» con atuendo de entrenamiento. Este modo es otra de las novedades de la presente entrega.

Intro con Garnett



Una vez más la *intro* supone todo un espectáculo. En esta ocasión destaca la colaboración del alero de Minnesota **Kevin Garnett**, que sustituye al jugador de Boston **Anthony Walker**.

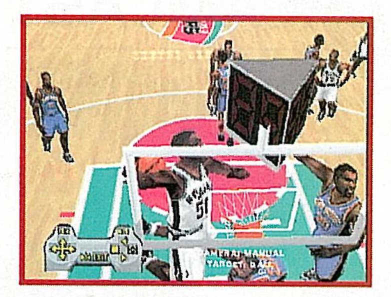




NUEVAS SECUENCIAS

Entre las novedades se ha incluido nuevas secuencias en las que se muestran espectaculares primeros planos de los jugadores.

versiones tanto de **NBA Live**, como de la mayoría de los simuladores de baloncesto. En cuanto a las opciones se mantiene el cóncurso de triples y aparece un nuevo modo uno contra uno en una sola canasta. Gráficamente el programa presenta muchas similitudes con su antecesor, aunque se añaden algunos planos y secuencias nuevas. Sin duda la gran incógnita a despejar es si en la versión española se consolidan los comentarios de **Andrés Montes**. Hay que recordar que éste fue el aspecto más destacado de la anterior entrega, y que si se sigue la línea marcada por ELECTRONIC ARTS en su saga de fútbol, lo normal es que volvamos a disfrutar con





unos comentarios que se desmarcan de lo que viene siendo habitual en los simuladores de baloncesto.

CHIP & CE

Grandes estrellas



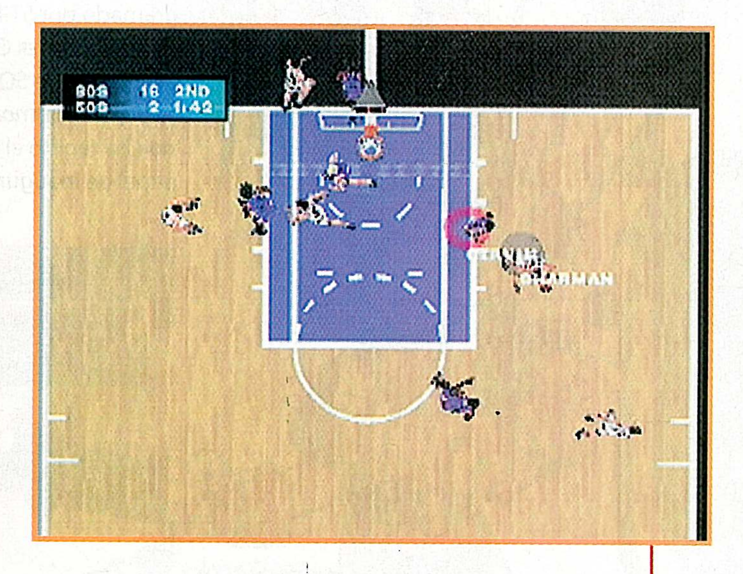


El programa incluye selecciones de los mejores jugadores desde la década de los 50. En ellas se encuentra desde el recientemente fallecido Wilt Chamberlain, hasta jugadores todavía en activo como el pivot de los Lakers Shaquille O'Neal.

1 **JUGADORES MITICOS** *Los mitos se encuentran agrupados en selecciones por décadas.*

2 **LARRY BIRD** *En esta imagen puede verse al alero de los Celtics anotando en plena caida.*

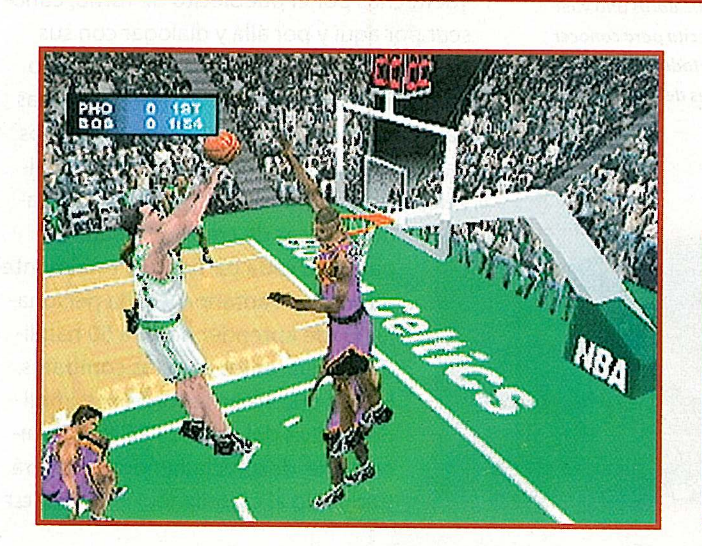
3 **UN SUEÑO** *El juego hace posible enfrentar a jugadores de diferentes épocas.*





REPETICIONES DE LUJO

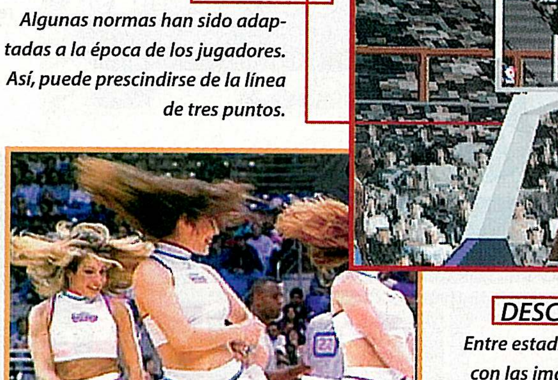
El impresionante despliegue de cámaras ofrece posibilidades para todos los gustos. Además se complementa con unas espectaculares repeticiones manuales y automáticas.



REGLAS

Algunas normas han sido adaptadas a la época de los jugadores. Así, puede prescindirse de la línea de tres puntos.





DESCANSO AMENIZADO

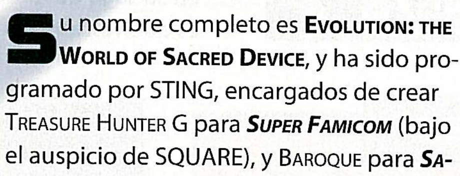
*Entre estadísticas es posible disfrutar con las imágenes de las animadoras de la **NBA**.*

EVOLUTION

Gracias al acuerdo entre UBI SOFT y ESP, los usuarios PAL de DREAMCAST vamos a poder disfrutar con EVOLUTION, el mejor RPG aparecido hasta el momento para esta consola.



Su nombre completo es **EVOLUTION: THE WORLD OF SACRED DEVICE**, y ha sido programado por STING, encargados de crear TREASURE HUNTER G para ***SUPER FAMICOM*** (bajo el auspicio de SQUARE), y BAROQUE para ***SATURN*** y ***PLAYSTATION***. **EVOLUTION** ha tenido el difícil papel de inaugurar el género en los 128 *bits* de SEGA, y los resultados deben calificarse de muy notables, con un entorno gráfico de altísima calidad y un divertido desarrollo que nos trae a la mente juegos como la saga CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON. Después de la intensa secuencia introductoria, el GD posee más de una hora de *Full Motion Video*, seremos partícipes de uno de los entornos 3D más bellos creados para un *RPG*. Tras dar unas vueltecitas por el pueblecito de turno, curiosear por aquí y por allá y dialogar con sus peculiares habitantes, llegará el momento de elegir una de las cinco misiones o ruinas para meternos de lleno en la aventura. Dos datos curiosos: para dar forma a los 150 niveles o mazmorras del juego se han utilizado técnicas de creación aleatoria para que cada partida sea totalmente diferente al anterior, y cada personaje puede aprender de 20 a 50 habilidades diferentes para los combates. El mes que viene tendréis el cumplido analisis del primer *RPG* de ***DREAMCAST*** que, desgraciadamente, no será traducido al castellano. **THE ELF**

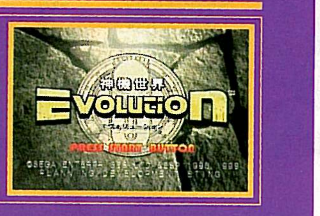




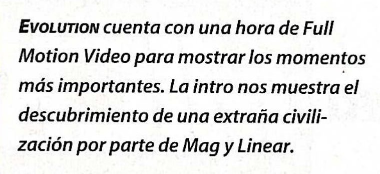
Antes de emprender cualquiera de las cinco misiones del juego, nada mejor que daros una vueltecita para conocer a todos los habitantes del pueblecito.

ficha técnica

- FORMATO ● GD ROM
- GENERO ● RPG
- COMPAÑIA ● UBI SOFT-ESP
- PROGRAMADOR ● STING
- PAIS ● JAPON







EVOLUTION *cuenta con una hora de Full Motion Video para mostrar los momentos más importantes. La intro nos muestra el descubrimiento de una extraña civilización por parte de Mag y Linear.*



¡A las mazmorras!

Para trasladarnos a los cinco escenarios del juego, las ruinas Blind, Heaven, Shades, Sheol y Descent, tendremos que visitar el edificio de la Society, elegir destino, desplazarnos hasta el aeropuerto del pueblo y utilizar este simpático avión. La estructura de las ruinas nos recuerda a otros clásicos del género, como CHOCOBO'S MYSTERIOUS DUNGEON, y serán generadas aleatoriamente en cada partida. Al final de cada mazmorra nos esperará un súper *Final Boss*.





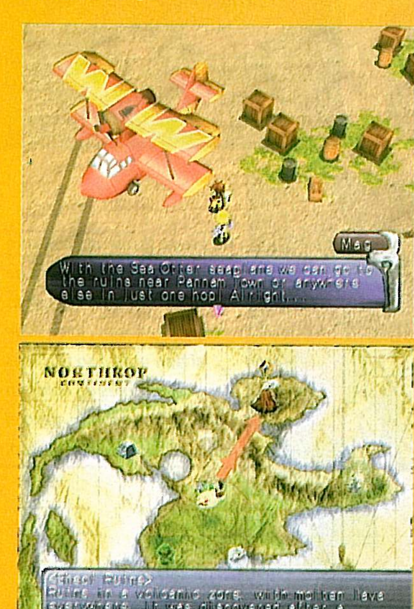




LOS COMBATES

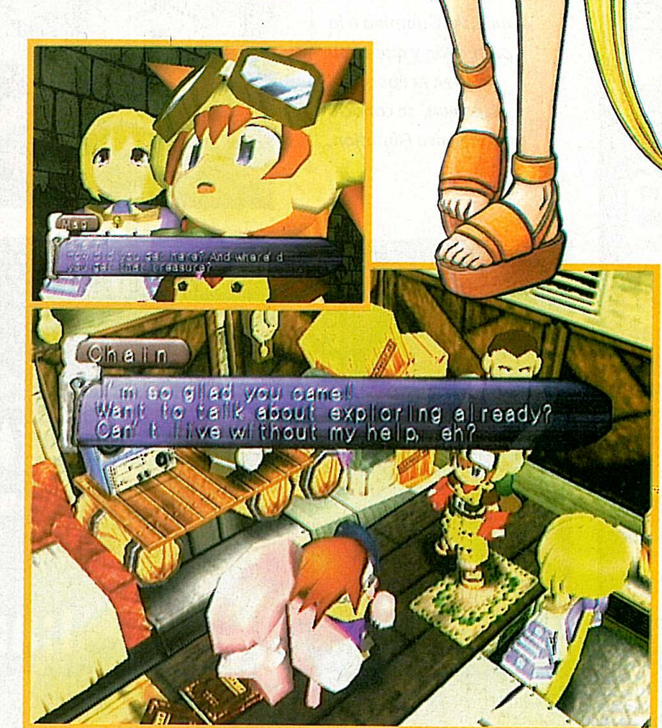
Permitirán la participación de hasta tres personajes simultáneos y se convertirán en la auténtica salsa del juego en las cinco ruinas o escenarios. A lo largo y ancho de las 150 mazmorras aleatorias de **EVOLUTION** *te encontrarás con centenares de enemigos, pero sólo habrá combate si entras en contacto con ellos.*











SUPER NUEVO

MICKEY'S RACING ADVENTURE

RARE firma el primer cartucho de 32 Mb

NINTENDO
RARE
32 Megas
U.K.

Cada nuevo juego firmado por la británica RARE (ya sea **Game Boy Color** o **Nintendo 64**) cuenta con un 99% de posibilidades de convertirse en clásico. De qué fuente toman los conocimientos que les permiten exprimir al máximo cada máquina (desde los tiempos del **Spectrum**), es algo que nunca conoceremos, aunque poco importa mientras podamos seguir disfrutando de sus soberbios juegos. **Mickey's Racing Adventure** es la última muestra de cómo se debe hacer un gran juego. Siguiendo las pautas marcadas por su excepcional Diddy Kong Racing para **Nintendo 64**, RARE ha programado un cartucho que, en esencia, es un adictivo juego de conducción, aunque las dosis de aventura estarán a la orden del día. **Mickey's Racing Adventure** contará con unas soberbias secuencias de introducción, enormes *sprites*, soberbios gráficos y todo tipo de pequeños juegos que amenizarán al máximo un título ya de por sí divertido. Con todo, MRA será el mejor juego de conducción que se haya programado jamás para **Game Boy**. Si no, al tiempo. Por último destacar que todo será posible gracias a las 32 Mb del cartucho, el primero de este tamaño que aparece en **Europa** y **Estados Unidos**.

J. C. MAYERICK

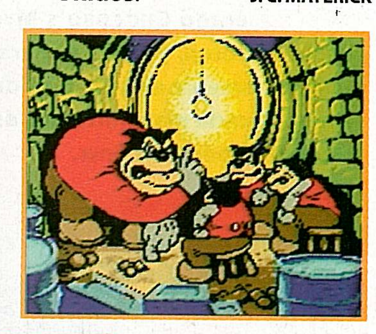
Clasicos de ayer

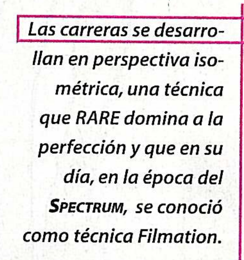


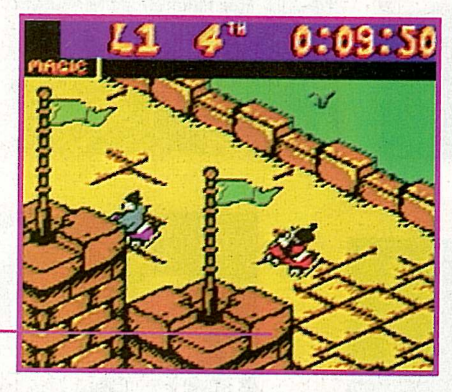
1 El clásico Locomotion será el primer puzzle del juego.

2 Otro clásico de los 80, Boulder Dash, pero en versión Pluto.





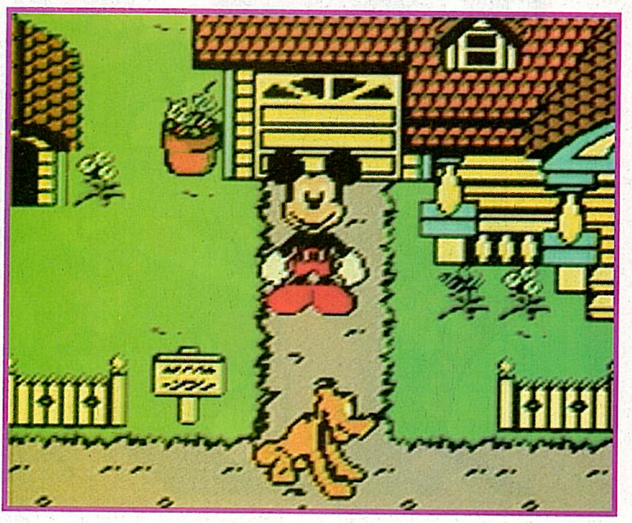




Las carreras se desarrollan en perspectiva isométrica, una técnica que RARE domina a la perfección y que en su día, en la época del Spectrum, se conoció como técnica Filmation.



El juego comienza con una impresionante muestra de lo que Game Boy Color es capaz de crear. No se sabe si han utilizado técnicas especiales de color en alta resolución, pero el resultado es soberbio.



Por tierra, mar y aire



Game Boy Color • Conducción

Telefónica MoviStar

Con tu Savvy...

¡Consíguelo!

ICONOS... PERSONALIZA TUS MENSAJES

MARCACIÓN POR VOZ... DI TU NOMBRE Y ÉL LLAMARÁ

VIBRA... SENTIRÁS SU LLAMADA

Savvy DUAL BAND

Nunca he tenido un teléfono que haga tanto por mí como el nuevo Savvy Dual Band. Puedo llamar a mis amigos con sólo decir sus nombres, enviarles mensajes con divertidos iconos y, por medio de el horóscopo puedo saber el día que voy a tener. Con mi nuevo Savvy me atrevo a todo. No te lo pienses, ¡Consíguelo!.
Tengo que reconocer que todo va mejor.
www.philips.com



PHILIPS

Juntos hacemos tu vida mejor.

EURO RSCG

STAR WARS RACER

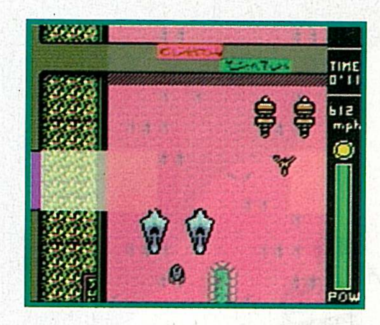
NINTENDO
Lucas Arts
8 Megas
EE.UU.

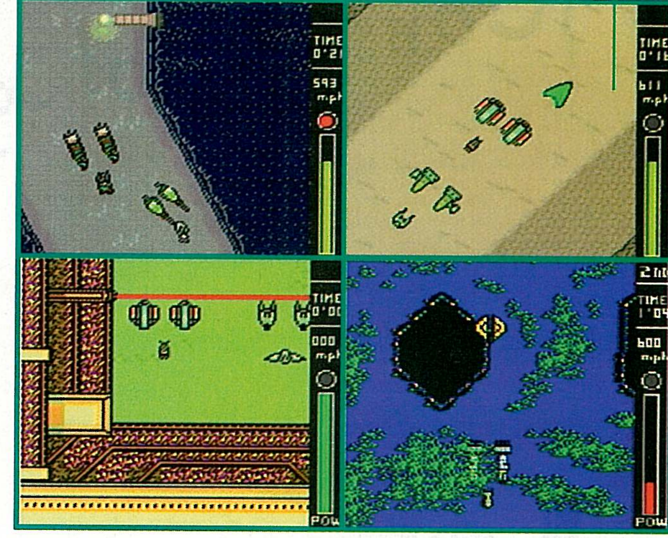
Un día en las carreras de vainas

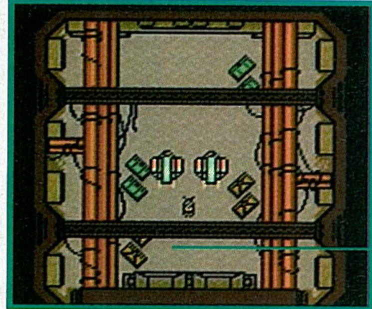


El juego, que se desarrolla por completo en perspectiva cenital, ofrece una enorme velocidad en las carreras. Tanta que resulta muy complicado el reaccionar a tiempo.

Anakin, el joven aprendiz de Jedi, ha encontrado por fin un sistema de juegos acorde a su tamaño, **GAME BOY COLOR**, para el que está a punto de protagonizar uno de los títulos que más éxito ha cosechado en los últimos meses: **STAR WARS RACER**. Tras haberse cancelado definitivamente la versión para **PLAYSTATION**, únicamente **GAME BOY COLOR** y **NINTENDO 64** (amén de la adaptación para **PC**) van a ser las plataformas que disfruten de una de esas pocas escenas que pasarán a la historia del cine: la carrera de vainas de LA AMENAZA FANTASMA. El reto es como para no aceptarlo, más aún viendo lo que se ha hecho en **NINTENDO 64** con dicha licencia. Como es obvio, poco se puede esperar de aquello que se vió en su día para la 64 *bits* de NINTENDO, aunque en cualquier caso, parece que el trabajo realizado permitirá, cuando menos, disfrutar de un título sumamente adictivo. Todo ello, eso sí, cuando seamos capaces de hacernos con el control de la nave, uno de los más difíciles que nos hemos encontrado. La velocidad, uno de los aspectos más impactantes de la película, se conserva en esta adaptación para **GAME BOY COLOR**, de cuyo nivel gráfico no se podrá esperar demasiado, a tenor de lo visto en las primeras *betas* del juego. Lo que sí se podrá esperar de **STAR WARS RACER** es una enorme variedad de circuitos y personajes a los que controlar, entre los que se encuentran los pilotos más representativos del film. Por cierto, atención a la secuencia de vídeo en movimiento extraída de la propia película. Simplemente genial. **J. C. MAYERICK**

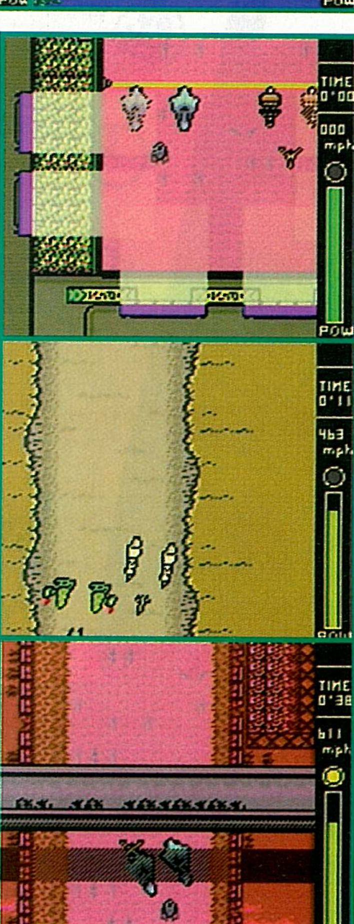






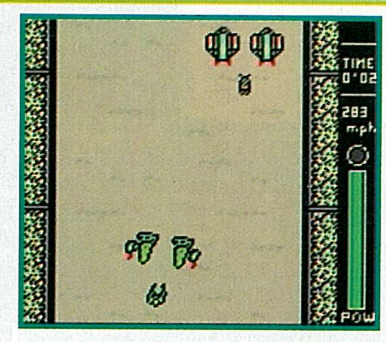
SIN EXCESOS

*La gente de LUCAS ARTS ha optado por no recargar en exceso los escenarios, en pos de una mayor claridad en las carreras. El resultado, que puede parecer un tanto desalentador en las pantallas de esta página, muestra un aspecto mucho mejor cuando se juega en la propia **GAME BOY COLOR**.*



Pilotos y circuitos para aburrir





El jugador podrá elegir entre un total de catorce corredores, mientras que durante el juego se abrirán hasta una veintena de circuitos diferentes.

PAC-MAN WORLD

NAMCO

Namco LTD.

CD ROM

EE.UU.

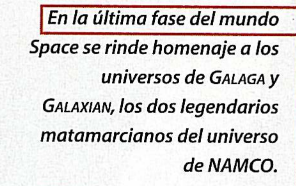
Que veinte años no es nada...

A pesar de que este **Pac-Man World** llevaba ya tiempo hecho (pudimos jugar con él en la feria **E3** del 98), NAMCO ha querido retrasar su lanzamiento para hacerlo coincidir con el veinte aniversario de su protagonista, el popular comecocos, que irrumpió en los billares nada menos que en 1980. No se podía soñar con un homenaje mejor que este maravilloso plataformas 3D en el que se recogen los más inolvidables elementos de la recreativa (las frutas, los puntos, los fantasmas) para adaptarlos a un título que recuerda mucho a Klonoa, pero que goza de una mayor libertad de movimiento. Distribuidas en cinco mundos, las 30 fases que componen **Pac-Man World** permiten reencontrarnos con Inky, Blinky, Pinky y Clide (los fantasmas más coloristas y entrañables de la historia), Ms Pac-Man o Pooka (el «prota» de Dig Dug, otro clásico de NAMCO), mientras atravesamos con Pac-Man un pueblo atestado de piratas, unas ruinas arqueológicas o una futu-

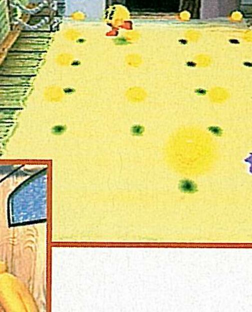


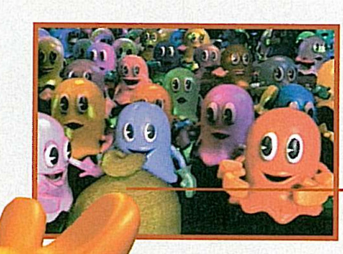


YUM, YUM En puntos de cada fase se recupera la mecánica del Pac-Man original, con puntos y fantasmas.



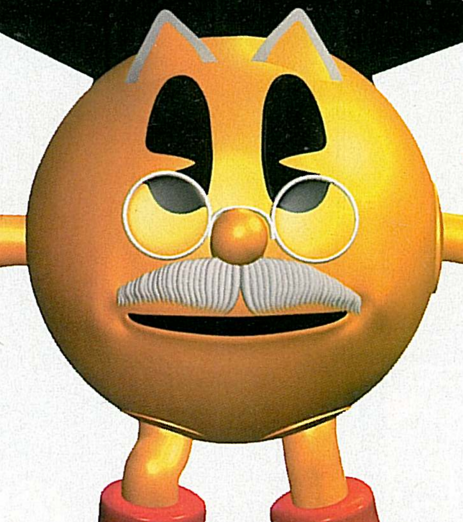
En la última fase del mundo Space se rinde homenaje a los universos de Galaga y Galaxian, los dos legendarios matamarcianos del universo de NAMCO.







INTRO En ella aparecen todo el universo del popular comecocos, empezando por los cuatro fantasmas (Inky, Blinky, Pinky y Clyde).





MARCIANITOS *La fase homenaje a* *GALAGA/GALAXIAN es un shoot´em-up en 3D.*



PAC-MAN METALICO *Como Mario, Pac-Man puede hacer metálico su cuerpo para evitar flotar en el agua.*

rista base espacial, con homenaje a GALAXIAN incluido. Ahora que ha saltado a la tridimensionalidad, al castizo comecocos le es posible ejecutar todo tipo de acciones, como saltar, nadar, bucear, correr o disparar. Protagonista y enemigos aparte, el homenaje a la mecánica del PAC-MAN original está presente tanto en dos modalidades extra (*Classic* y *Maze*) como en algunas zonas de cada fase, donde nuestro amarillento amigo saciará su hambre de puntos y fantasmas. Y sorprendentemente **PAC-MAN WORLD** es íntegramente obra de americanos. Dios nos libre de creer que sólo los japoneses pueden hacer buenos juegos, pero por su acabado, gráficos, jugabilidad y respeto hacia el personaje al que se quiere homenajear, **PAC-MAN WORLD** da la impresiónde haber sido creado por el mejor grupo de programación de NAMCO JAPON. Dada su popularidad, el comecocos protagonizó en el pasado unos cuantos títulos destinados a consola al margen de la recreativa original y su secuela isométrica PAC-MANIA (PAC-ATTACK, PAC-IN-TIME o PAC-MAN 2 THE NEW ADVENTURES), pero ninguno alcanza la calidad y posibilidades de **PAC-MAN WORLD**. Y llegará aquí en nada, para el mes de Diciembre. **NEMESIS**

Y de regalo, el clásico

En el homenaje por su veinte aniversario no podía faltar el legendario PAC-MAN de 1980, versionado ya para *PSX* en una de las primeras entregas de NAMCO MUSEUM. Junto a él, en el modo *Maze*, el usuario puede encontrar más de 30 nuevos laberintos en 3D con la mecánica del original.



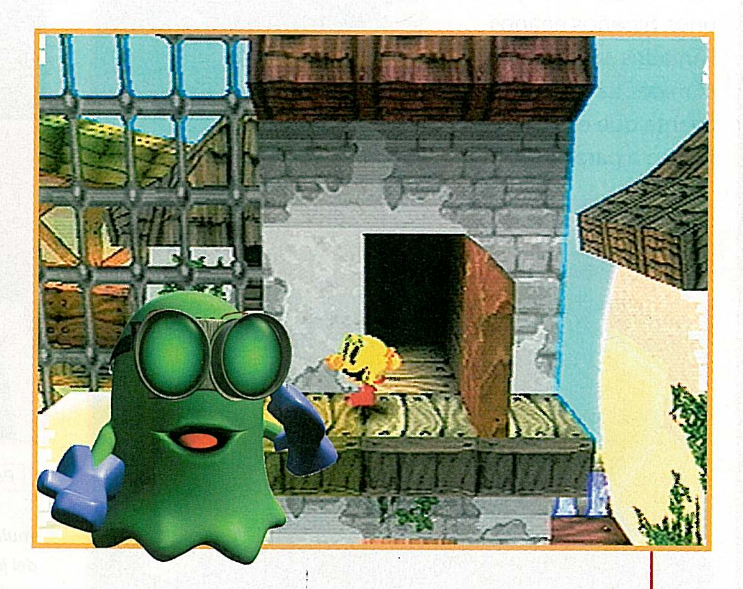




1 *Jugar a **PAC-MAN** (creado hace casi 20 años) nos da una idea de lo viejos que somos algunos...*

2 *El modo Maze actualiza la mecánica del clásico a un universo 3D, a través de más de 30 laberintos...*

3 *...muchos de los cuales están ocultas hasta encontrar las letras que componen el nombre de **PAC-MAN**.*



SEIS MUNDOS *PAC-MAN WORLD atesora más de 30 fases diferentes, repartidas en seis mundos de diferentes inspiración: un puerto pirata, una casa encantada, una fábrica...*





INTERRUPTORES *A lo largo de su aventura, Pac-Man deberá aprender a accionar diversos interruptores para abrir el camino o acceder a rutas secretas.*





Entre los nuevos poderes de los que hace gala Pac-Man en su primera aventura 3D está el salto, el disparo, nadar, correr o bucear.

SUPER NUEVO

MICRO MANIACS

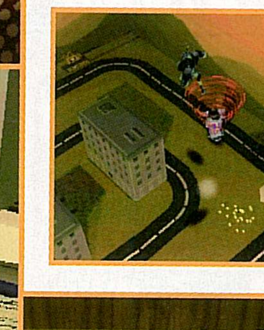
CODEMASTERS
CODEMASTERS
CD ROM
REINO UNIDO

PlayStation • Arcade de carreras

Para correr a pierna suelta

En esta ocasión, bien podríamos aplicar la socorrida frasecilla de «de los creadores de...» tan habitual en el cine. Y es que con sólo decir que los autores de **Micro Maniacs** son los mismos de los de la saga Micromachines, ya os imagináis de qué va más o menos el juego. Básicamente este juego sigue su misma mecánica, pero sustituyendo los bólidos por unos bípedos enanos llamados *Micro Maniacs*. La historia cuenta que estos seres fueron a parar a una casa, y que entonces todos los objetos habituales de cualquier hogar se convertían en auténticos retos para sus habilidades. Estos *Maniacs* son el fruto de un experimento genético en busca de una forma de vida con grandes habilidades defensivas y competitivas. Esta competencia es lo que les lleva a enfrentarse entre sí corriendo y atacándose, para que sólo los mejores sobrevivan. Ritmo vertiginoso,

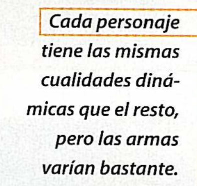






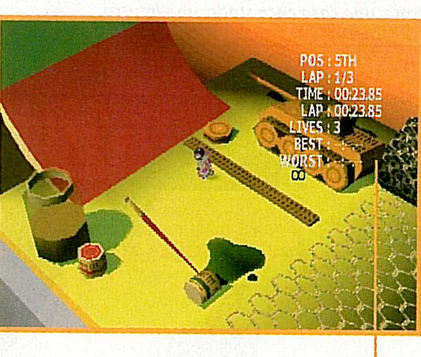


Por lo que pudimos comprobar en las oficinas de CODEMASTERS, el modo multiplayer será el que más jugo sacará del juego, algo habitual en los juegos de la saga Micromachines.

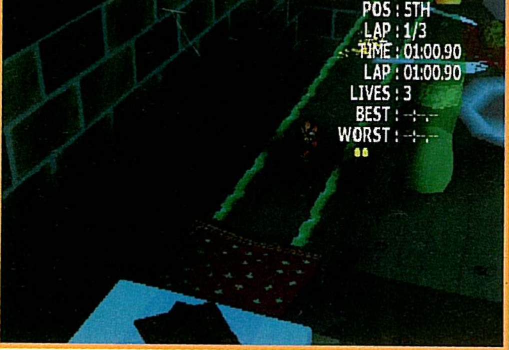


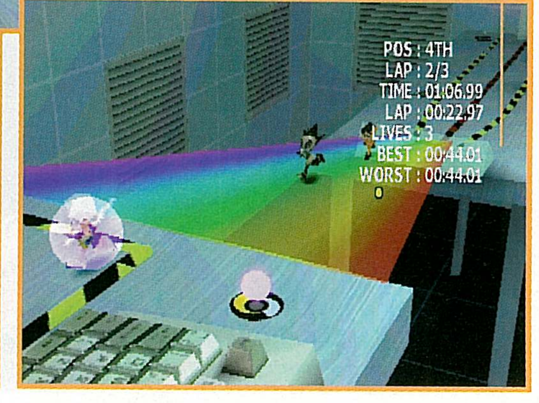
Cada personaje tiene las mismas cualidades dinámicas que el resto, pero las armas varían bastante.

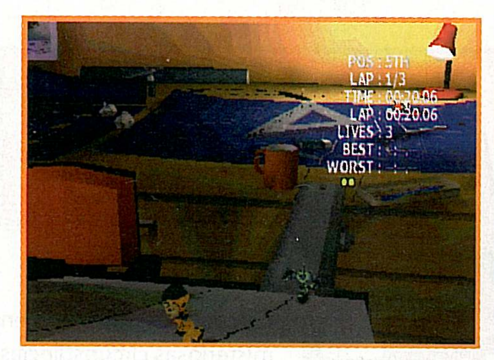




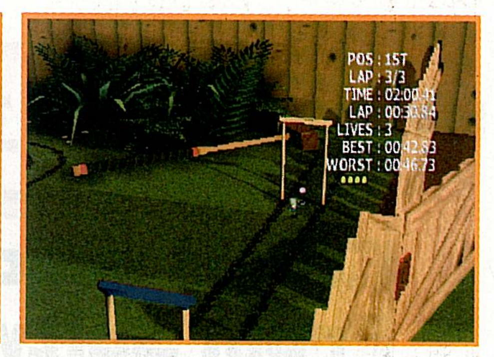
Las rampas y obstáculos jalonan todos los recorridos, siendo más que habitual el tener que ser rescatado por el propio juego del abismo de una caída al vacío. Hay que tener mucho cuidado.









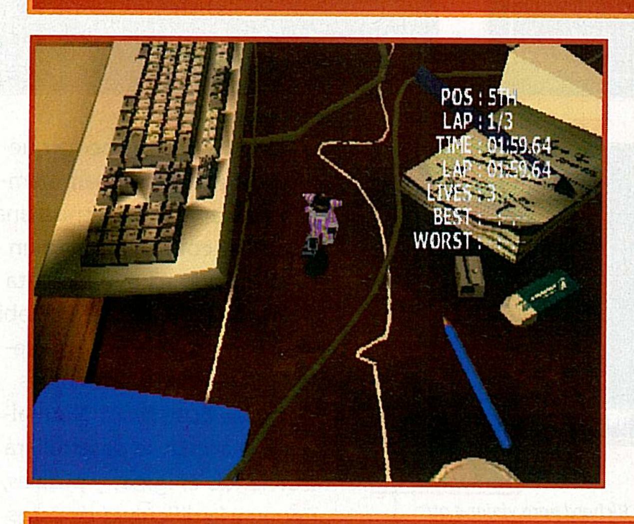


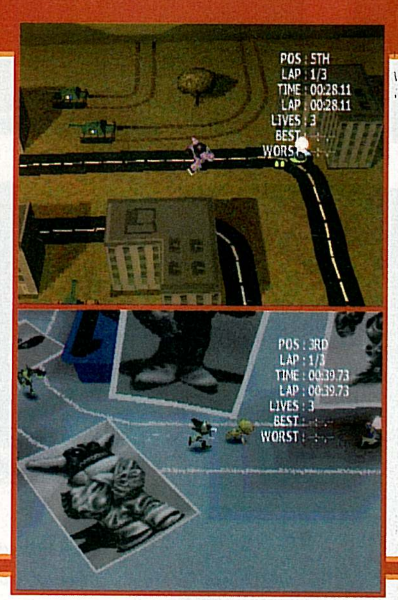
escenarios 3D en alta resolución, motor gráfico soberbio, montones de *items*, modo multijugador hiperjugable y sorpresas aún por descubrir. Sin duda un bombazo que se espera para principios del año 2000. **THE SCOPE**





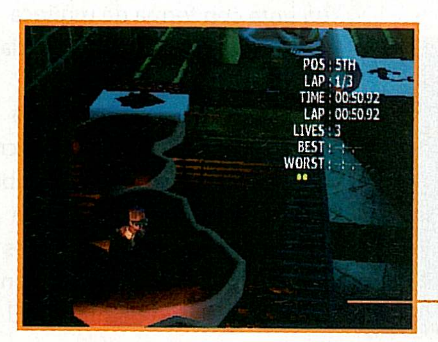
Escenarios



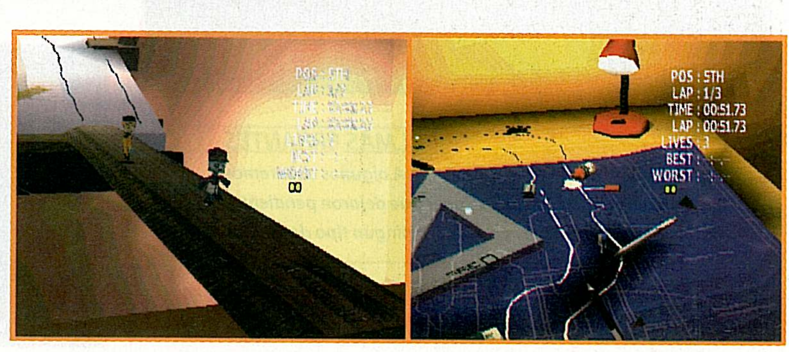




Los escenarios siguen la línea de calidad e imaginación de MICROMACHINES, con localizaciones muy hogareñas como un cuarto de juegos, la cocina, un despacho con su PC o el propio cuarto de baño.



La suavidad del motor gráfico se deja notar en los continuos giros de cámara y en los alejamientos y acercamientos. Brillante a nivel técnico.



ECHO NIGHT

FROM SOFT.
CZ3 Division
CD ROM
JAPON

Con el sello de From Software

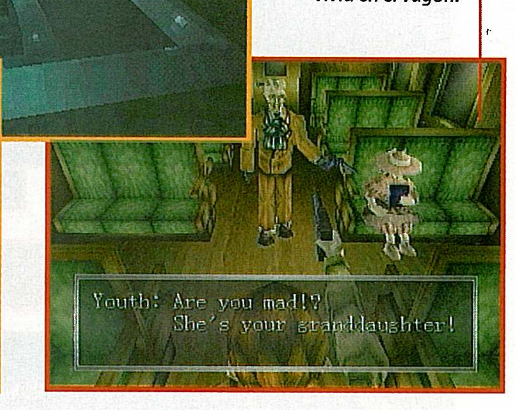
Los creadores de la saga KING'S FIELD están trabajando a tope en estos últimos tiempos. Ahora están plenamente dedicados en la elaboración de dos títulos para *PLAYSTATION 2*: ETERNAL RING, que tiene una pinta alucinante como pudimos comprobar en el **Tokyo Game Show** y la primera entrega para esta consola del particular universo de KING'S FIELD. Pero mientras tanto no han perdido el tiempo inaugurando una nueva saga bajo el nombre de **ECHO NIGHT**. Estas páginas las dedicamos a la primera entrega, que ya ha sido lanzada en el mercado norteamericano, y esperamos que alguna compañía nacional se anime a traerla a **España**. Y es que **ECHO NIGHT** es uno de esos juegos que, sin obtener el calificativo de superestrella, posee ciertos elementos que nos harán permanecer pegados a la pantalla durante horas. La aventura nos sumerge en un extraño viaje que nos conduce hasta un barco que desapareció en misteriosas circunstancias, el Orpheus. Nuestra misión consistirá en liberar las almas de los tripulantes y pasajeros que se quedaron atrapadas en el navío. Y lo haremos involucrándonos en las historias personales de los personajes. Recuperando un anillo de



En el trén pudo ver a través de una trampilla la dramática situación que se vivía en el vagón.



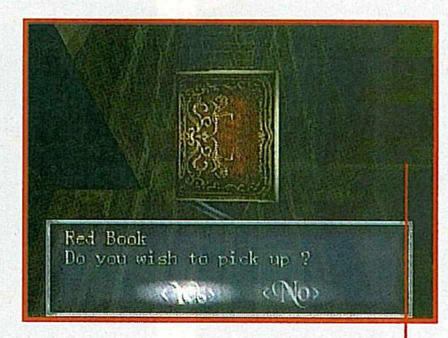
Policeman: ...Your father was a strange man. Living alone in this place.





ALMAS ERRANTES

El barco está poblado de fantasmas. A algunos deberemos ayudarles a resolver situaciones que dejaron pendientes durante la vida, otros te atacarán sin ningún tipo de piedad.



Los libros le servirán a Richard para viajar a otro tiempo y otro lugar durante el juego.



compromiso de una novia que se quedó esperando para siempre a su marinero, sirviendo una copa de su cóctel favorito a un simpático borrachín y así hasta rescatar a las 26 almas que habitan el barco fantasma si queremos obtener todos los finales que posee **ECHO NIGHT**. Normalmente la acción se desarrollará resolviendo enigmas y puzzles, aunque a la dificultad de éstos hay que añadir la presencia de un ente con forma de muñeca diabólica y otras almas poseídas de cuyos ataques tendremos que huir. El aspecto gráfico de **ECHO NIGHT** no es un alarde técnico, pero es sólido y nos describe a la perfección, en un entorno 3D, los escenarios y personajes que Richard Osmond irá encontrando a lo largo de su viaje. El

En el casino





Una de las pruebas más difíciles del juego es el casino. Debes ganar en la ruleta y el *black jack* si quieres liberar las almas que habitan el lugar.

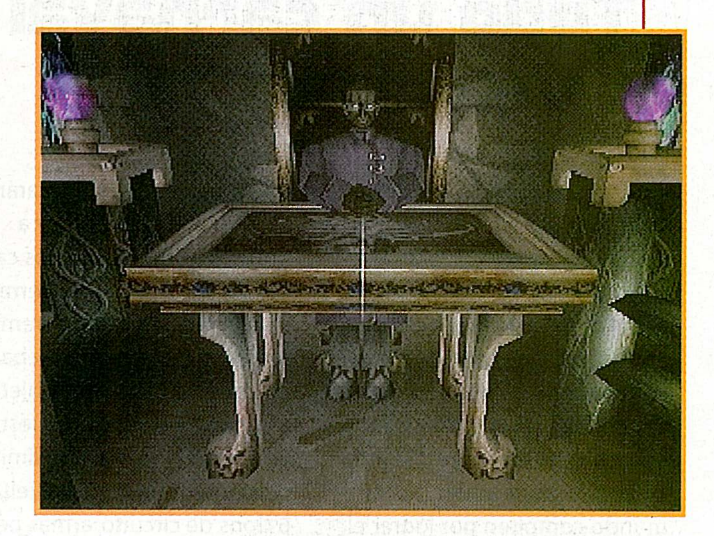
1 *Una vez consigas, con mucha suerte, vencer en la ruleta, serás invitado a jugar al black jack.*

2 *En el casino también podrás encontrar una máquina tragaperras. Una buena forma de ganar dinero.*

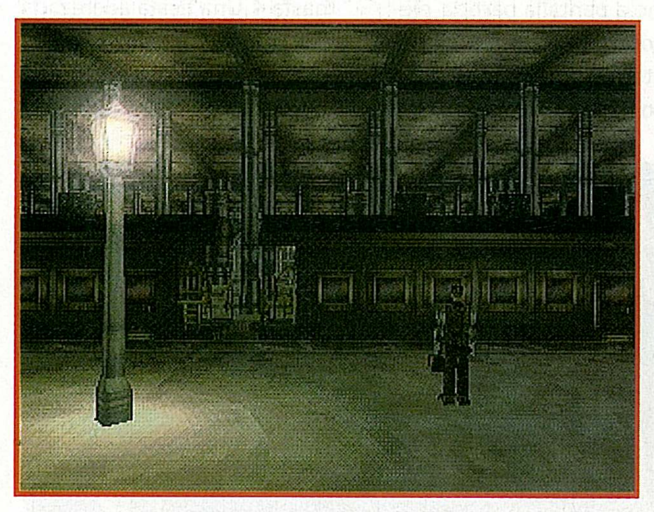


EL VENDEDOR

Richard Osmond encontrará un libro que tiene dibujado un cometa en la cubierta. No tardará en descubrir que gracias a él es capaz de visitar una siniestra sala. Allí habita un ser que le cambiará las esferas astrales obtenidas por items esenciales como agua bendita.



Echo Night nos sumerge en una aventura fascinante a bordo de un barco fantasma que desapareció en 1913



El Orpheus está a punto de partir, y el marinero espera a su novia para verla antes de hacerse a la mar. Finalmente tiene que marcharse con el corazón partido.



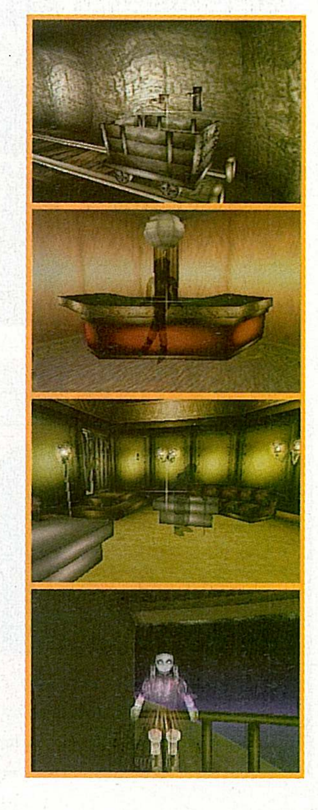


Mientras tanto, la novia del marinero está buscando su anillo de compromiso. Tú lo encontrarás y se lo darás al fantasma del barco.





juego utiliza una perspectiva en primera persona en la que nuestro protagonista se mueve lentamente (aunque es posible cambiar la velocidad en opciones), aumentando la tensión de los encuentros con el espíritu de la niña poseída. Realmente, **ECHO NIGHT** no es un juego que te asuste, pero sí es capaz de crear una atmósfera sugerente que te puede hacer botar en la silla si escuchas un portazo. Todo sucede como si fuéramos saltando de un sueño a otro, donde la referencia principal será el barco. La variedad de las pruebas nos conduce en una ocasión a jugar en un casino, y es que la variedad y el ingenio de FROM SOFTWARE han quedado patentes. Sin duda, una pequeña joya para los amantes del terror. **R. DREAMER**



RENEGADE RACERS

Todo un carnaval de velocidad

VIRGIN
Interplay
CD ROM
REINO UNIDO

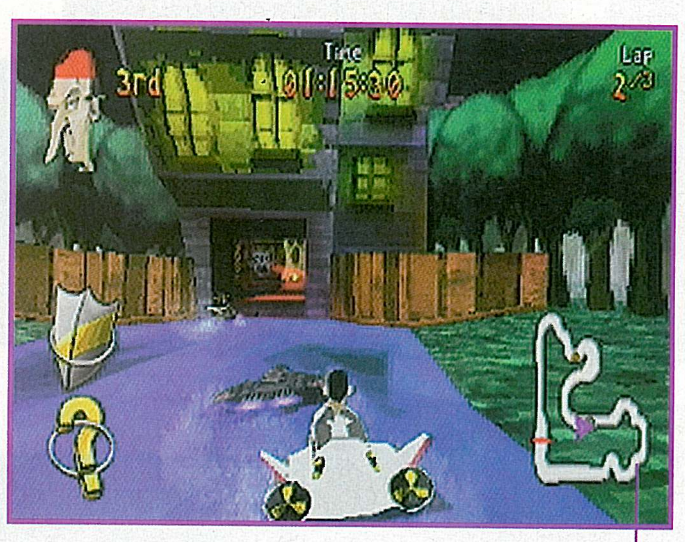


Sí, estamos ante un juego que, por su música y ambiente, parece un festival sobre ruedas. INTERPLAY exprime el género de la conducción en ***PSX***, sin duda uno de los más trillados, con un título de aspecto *cartoon* que combina a partes iguales velocidad con disparos. Doce pilotos de varias partes del mundo compiten por lograr el triunfo que les convierta en, como diría **Gomaespuma**, renegados por antonomasia. Así pues seleccionaremos uno de los 12 pilotos (sólo 6 estarán accesibles al principio) y a bordo de unos artefactos capaces de correr tanto en tierra como en agua, competiremos en una treintena de pruebas. En las carreras habrá dos objetivos a cumplir: un mínimo puesto de llegada y un tiempo limitado para completar las vueltas. 6 tipos de circuito, armas personalizadas para cada piloto, multitud de *items* (turbos, escudos, etc.), un *look* general muy de dibujo animado, modo *multiplayer* de hasta 8 jugadores que compiten en turnos de uno contra uno a pantalla partida, elementos interactivos en los circuitos, un motor gráfico muy rápido y suave y, como ya hemos señalado, la facultad de correr tanto en el agua como en terreno sólido son sus principales características. Además de esta versión para ***PSX***, están en camino las correspondientes para ***N64*** y **DREAMCAST**, cuya principal novedad es que en lugar de mostrar dos jugadores a pantalla partida elevará la cifra hasta 4. Una fiesta aderezada por una de las músicas más pachangueras que se recuerdan en ***PSX***.

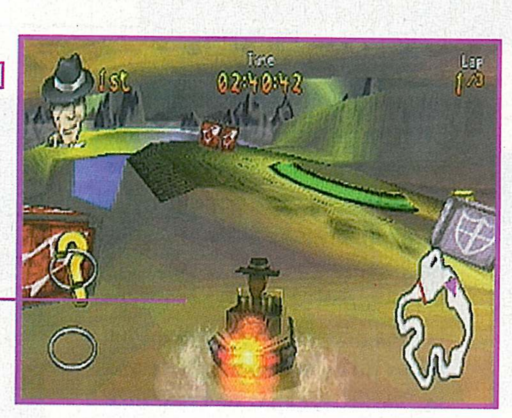
THE SCOPE







Lo que más destaca del juego es su inspiración en el mundo del dibujo animado. Hasta los escenarios, como esta mansión, dan buena fe del espíritu que ha rodeado a la concepción del juego.



Los circuitos son bastante atractivos y de 6 tipos diferentes. Todos ellos están jalonados de items que nos darán o bien armas, o bien un turbo, un escudo o alguna que otra sorpresa.

Pilotos



1 *NEMESIS es el único piloto del juego capaz de cambiar de largas a cortas sin usar las manos.*



2 *Cada piloto cuenta con su coche propio y sus particulares habilidades en forma de armas.*

Todoterreno



1 *Los artilugios que controlamos se desenvuelven perfectamente por tierra o por agua.*



2 *En esta pantalla del modo Party Play podéis ver cómo los circuitos mezclan cada terreno.*

CYBER TIGER

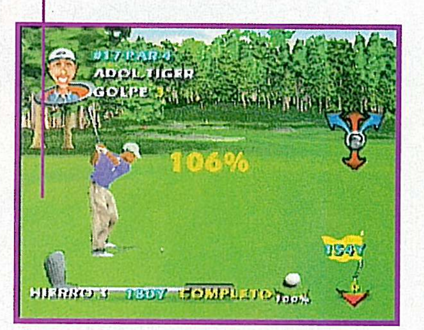
ELEC. ARTS
ELEC. ARTS
CD ROM
CANADA

El nuevo Tiger

El popular golfista **Tiger Woods** vuelve a ser el protagonista de un simulador de golf para ELECTRONIC ARTS. Durante mucho tiempo los aficionados al golf han asociado el nombre de ELECTRONIC ARTS a la saga PGA. Sin embargo, el año pasado sustituyeron este título por el de TIGER WOODS'99. La popularidad alcanzada por el golfista norteamericano va ha ser aprovechada en dos programas este año. Por un lado la continuación de la saga PGA (TIGER WOODS PGA), de corte tradicional y que verá la luz dentro de poco, y por otra parte hay que citar a **CYBERTIGER.** Este último título se encuentra en la línea de MARIO GOLF, mostrando la cara menos formal de este deporte. De esta forma todos los personajes, excepto el protagonista, son ficticios. Su diseño deja a un lado las digitalizaciones que caracterizan a la saga PGA para crear unos jugadores con apariencia de dibujos animados. En el resto del programa ocurre algo similar, ya que se han incluido nuevas y originales competiciones. Así, no se limita a reproducir campeonatos de golf mediante el sistema tradicional, sino que incluye diferentes pruebas con las que se mejoran las habilidades de los jugadores. Quién sabe si pronto veremos un programa protagonizado por nuestro golfista «el niño» **Sergio García**. CHIP & CE

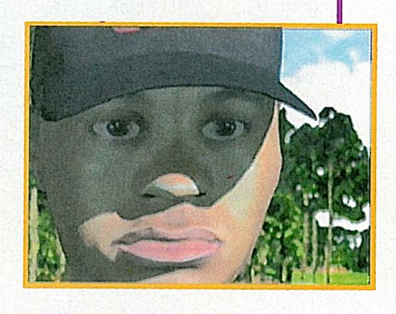
CONTROL ANALOGICO

El mando analógico permite utilizar un sistema de precisión sin necesidad de emplear los botones.



Intro

Aunque el juego parece casi terminado, la *intro* a la que hemos tenido acceso da la impresión de estar todavía en desarrollo.





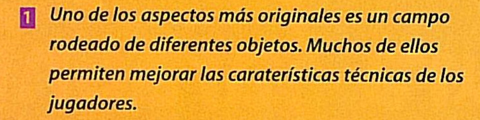
PRACTICA

La posibilidad de practicar tres tipos de golpes diferentes está incluida entre las opciones.



Fuera de lo habitual

El nuevo programa de EA supone un giro radical con respecto a la saga PGA. en esta ocasión Tiger protagoniza un juego más informal. Sus principales caraterísticas son los variados modos de juego, y la renovada imagen de los golfistas.



1 *Uno de los aspectos más originales es un campo rodeado de diferentes objetos. Muchos de ellos permiten mejorar las carateristicas técnicas de los jugadores.*

2 *El popular **Tiger Wood** aparece entre los diferentes golfistas recogidos en el nuevo programa de ELECTRONIC ARTS. El resto de los jugadores reflejados no son reales.*



CAMPOS

El programa incluye diferentes campos, en los que el entorno es uno de los aspectos en los que más cuidado se ha puesto.

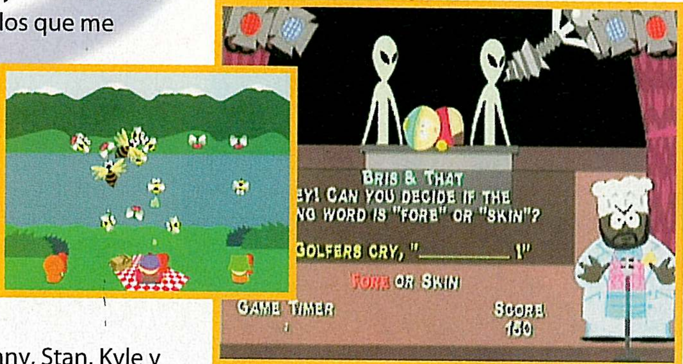


SOUTH PARK

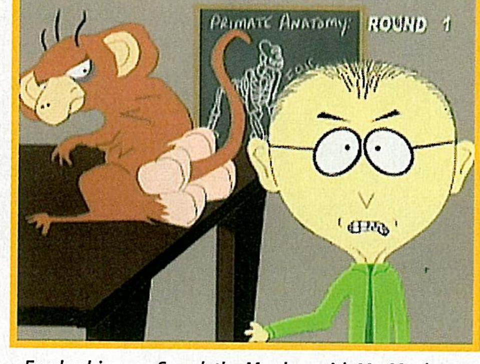
Después de perpetrar no hace mucho una infame adaptación a PSX del SouthPark (shoot´em-up 3D) de N64, ACCLAIM esta vez hace justicia a la serie de TV más divertida y cáustica del momento. CHEF´S LUV SHACK es un delirante concurso de preguntas y respuestas que incluye 18 subjuegos protagonizados por Kyle, Stan, Cartman y Kenny.

Al César lo que es del César. Si somos capaces de criticar a ACCLAIM por producir una adaptación tan infame de South Park de *N64* para *PSX*, también debemos ensalzar su valiente decisión de distribuir en **España** este **Chef´s Luv Shack**, un juego de preguntas y respuestas en inglés que tiene como base una serie de TV que únicamente los abonados a VIA DIGITAL y unos cuantos seguidores fanáticos (entre los que me cuento) conocen. Manteniendo el mismo humor impresentable y cáustico de la serie, **Luv Shack** está concebido como un concurso televisivo, en el que el calenturiendo cocinero Chef ejerce de presentador y los cuatro niños (Kenny, Stan, Kyle y Cartman) de concursantes. Tras una ronda de preguntas sobre diversos temas (la serie de TV, cine, música), los hasta cuatro jugadores simultáneos que permite **SouthPark Chef´s Luv Shack** participarán en uno de los 18 subjuegos incluidos en el compacto. Estos incluyen desde homenajes a juegos clásicos (Culos En el Espacio es una variante del mítico Asteroids y Spank The Monkey es el juego del Simon pero golpeando a un mono en los cachetes del culo), hasta carreras de karts (con la mecánica del inolvidable Su-



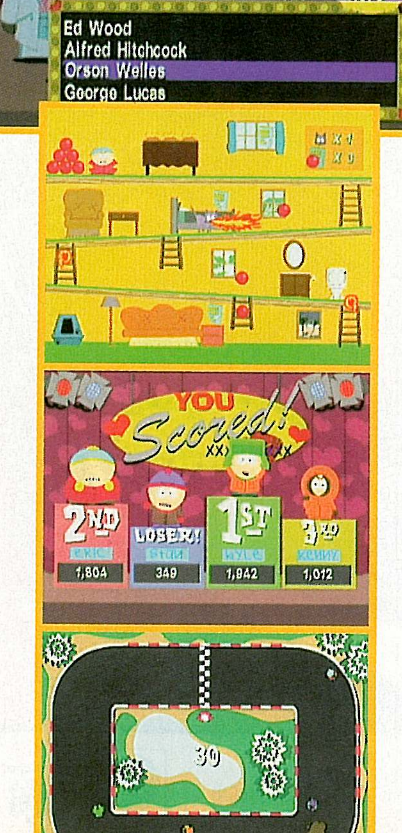


*Responde correctamente a la ronda de preguntas relámpago y podrás ser testigo de cómo los alienígenas taladran el fofo trasero de **Eric Cartman**.*



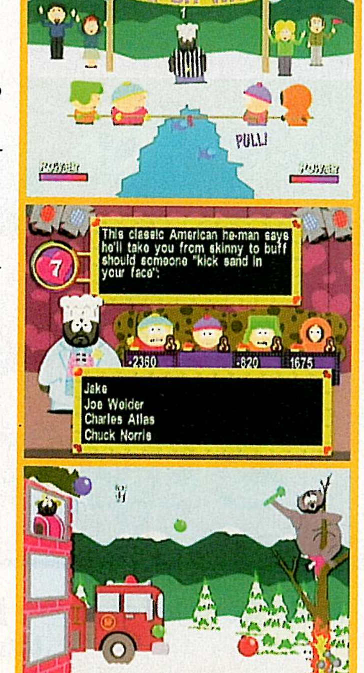
En el subjuego «Spank the Monkey with Mr. Mackey», una peculiar variante del juego del Simon, debes abofetear en orden los cuatro culos del mono.







*Además de los cuatro niños y Chef, en **Luv Shack** también aparecen otros personajes conocidos de la serie, como Mephisto, su amigo enano y el mono de cuatro culos.*



ficha técnica

- FORMATO • GD ROM
- GENERO • MINIJUEGOS
- COMPAÑIA • ACCLAIM
- PROGRAMADOR • ACCLAIM STUDIOS
- PAIS • ESTADOS UNIDOS

South Park Chef's Luv Shack

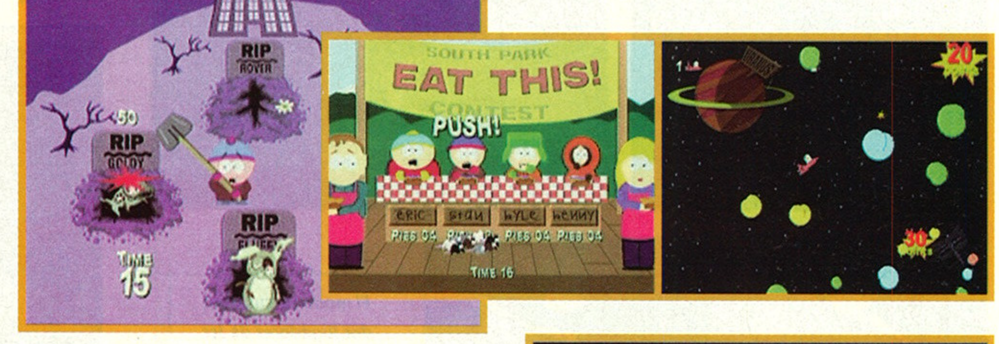
La versión PSX

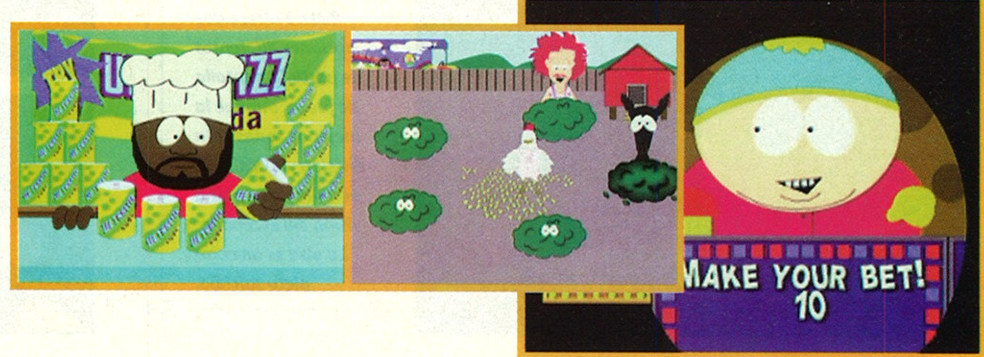
Aunque ofrece gráficos con peor resolución que los de la versión *Dreamcast*, la entrega *PlayStation* no tiene nada que envidiarla en otros aspectos. Es igual de divertida e incluso las cargas desde el CD son mucho más soportables. A la larga resulta más cómodo la única (y no muy larga) carga antes de las preguntas de la versión *PSX* que el constante acceso a la unidad CD del juego de *DC* (quizá su único defecto). También está en preparación una entrega *N64*, aunque todavía no tiene fecha de lanzamiento.



PERSPRINT), concurso de comedores de tartas o peleas con bolas de nieve. Sin olvidar la ronda de preguntas relámpago, que tiene como objetivo lograr que unos alienígenas perforen el recto de Cartman. **Luv Shack** será uno de los mejores títulos que aparecerán para cuatro jugadores en *DC*. Eso sí, por el problema del idioma, parece que llegarán muy pocas unidades a **España**. **NEMESIS**

En el concurso hay cabida para preguntas de todo tipo. Desde películas y actores famosos hasta series de TV de culto.





SUPER NUEVO

JET RIDER 3

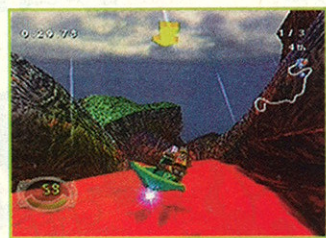
La carrera continúa

SONY C.E.
PACIFIC COAST
CD ROM
EE.UU.

La singular competición de motos aéreas de SCEA continúa en un tercer capítulo que llegará muy pronto al mercado europeo. Por ahora hemos tenido acceso a la *beta* americana, con la que hemos podido comprobar que **Jet Rider 3** conserva las señas de identidad de las anteriores entregas, como son los intrincados y peligrosos circuitos sobre ríos de lava, aguas embravecidas y glaciares, y el peculiar sistema de control de las motos, bautizado desde el principio de la saga con el nombre de *True Physics*. **Jet Rider 3** ofrece gráficos algo más bruscos que los de la primera y segunda parte, pero añade en contrapartida un mayor colorido. Y cómo no, la gente de PACIFIC COAST P&L COMPANY, programadores de esta entrega, no ha olvidado incluir el clásico y adictivo modo *versus* para dos jugadores. Cuando dispongamos de la copia *PAL* os deleitaremos con una concienzuda *review* del juego. **NEMESIS**









*Como en los anteriores **Jet Rider**, esta tercera parte ofrece todo tipo de circuitos inhóspitos, que incorporan desde ríos de lava hasta gigantescos precipicios o resbaladizos glaciares. Y todo esto sólo en los circuitos más fáciles, el resto son un completo infierno.*



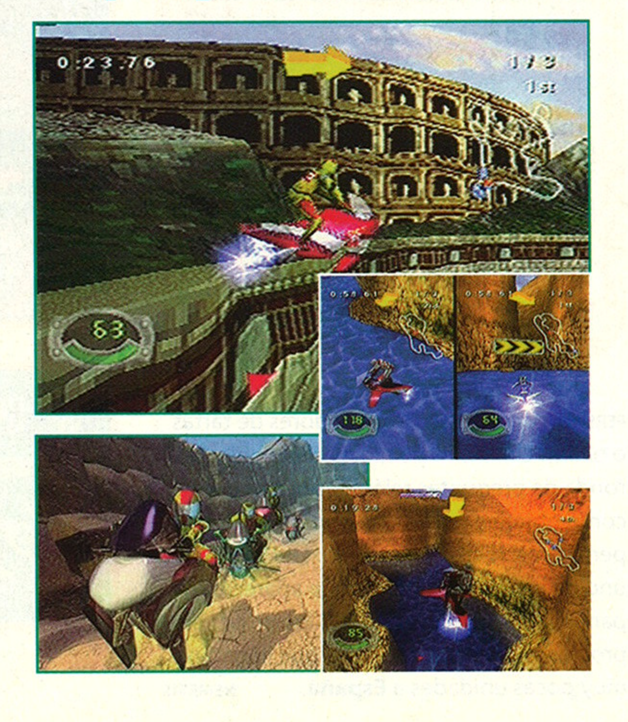
Jet Rider 3 ofrece una nueva tanda de peligrosos circuitos

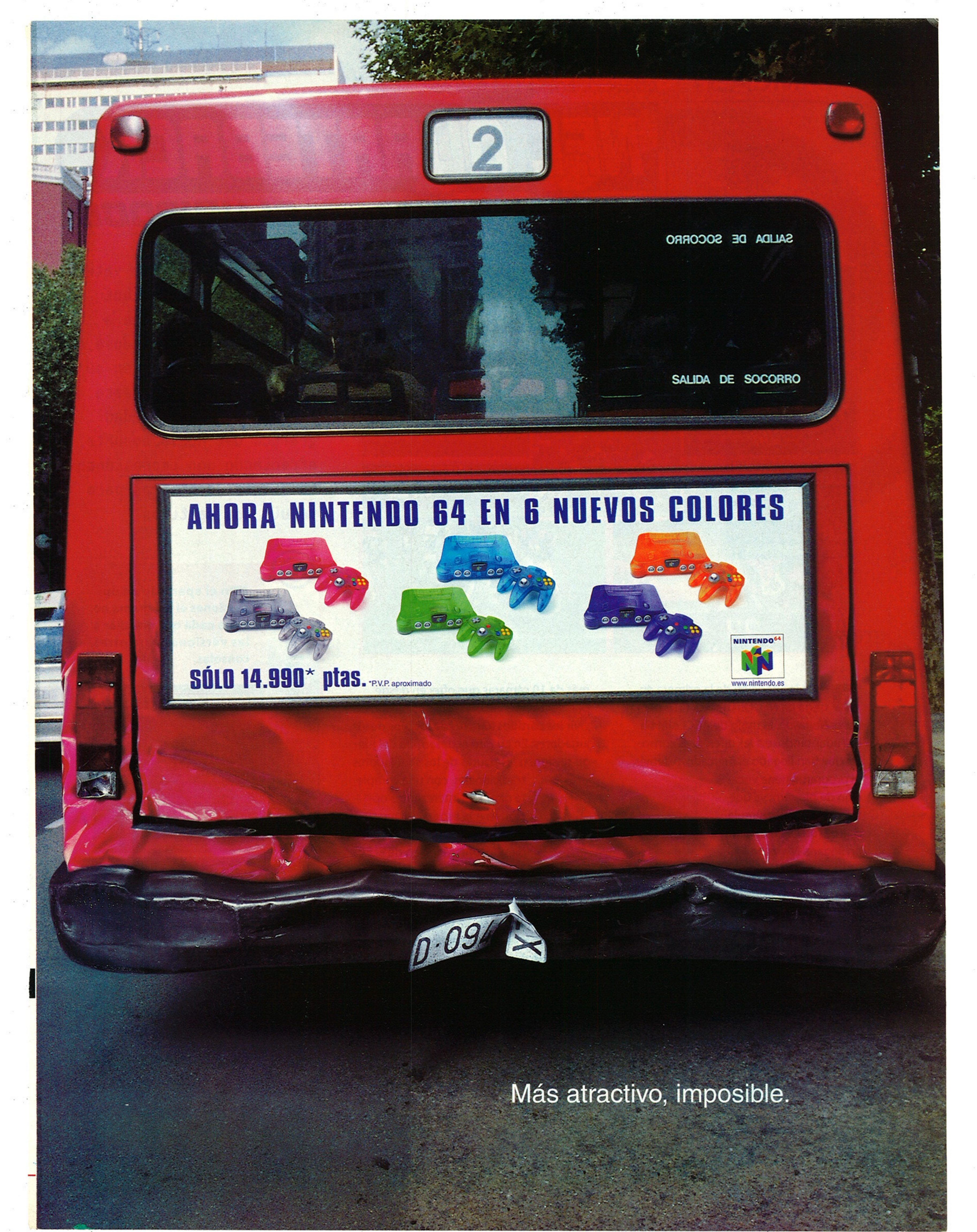






*El modo versus para dos jugadores de **Jet Rider 3** ofrece dos opciones diferentes de partir la pantalla de juego, aunque la mejor de todas es la división vertical, que permite una óptima visión del escenario. La otra es un completo suicidio.*




2
SALIDA DE SOCORRO
AHORA NINTENDO 64 EN 6 NUEVOS COLORES
SÓLO 14.990* ptas.
*P.V.P. aproximado
NINTENDO64
www.nintendo.es
Más atractivo, imposible.

NFL QUARTEBACK CLUB'2000



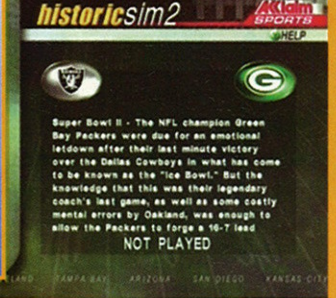
una de las sagas más veteranas dentro del fútbol americano da el salto a DREAMCAST convirtiéndose en el primer simulador en su género. el juego apuesta por explotar la calidad gráfica del nuevo soporte, ofreciendo una impresionante oferta de cámaras para seguir los partidos.



Desde la aparición de la primera entrega de NFL Quaterback Club para ***Super Nintendo***, el título de ACCLAIM ha ido adaptándose a las diferentes consolas que han llegado al mercado. Además, el programa tiene vocación de pionero, ya que tras ser el primer simulador de fútbol americano en llegar a ***Nintendo 64***, va ha realizar el mismo el papel en la nueva consola de SEGA. En su nuevo formato, la compañía norteamericana ha buscado aprovechar las cualidades de ***Dreamcast*** haciendo que el fútbol americano se convierta en un auténtico espectáculo visual. Para lograrlo se incluyen más de 10 cámaras que ofrecen desde perspectiva aéreas, hasta la posibilidad de vivir los partidos a través de los ojos de los jugadores. En cuanto al desarrollo del juego se siguen las pautas de los simuladores tradicionales, con una completa gama de interesantes opciones. A la espera de que su gran rival, la saga protagonizada por **John Madden** de ELECTRONIC ARTS, se decida a probar suerte en el soporte estrella de SEGA, ACCLAIM ha decidido anticiparse. La única duda es ver si de verdad se cumple el típico refrán de que el que da primero da dos veces. **CHIP & CE**



En el apartado de opciones el programa no tiene nada que envidiar a las versiones para otras consolas.







Dentro de la variada gama de posibilidades incluidas por los programadores se encuentra la opción de revivir partidos históricos. La actualización se pone de manifiesto en los jugadores integrantes de los diferentes equipos. La climatología también ha sido reflejada en el juego.

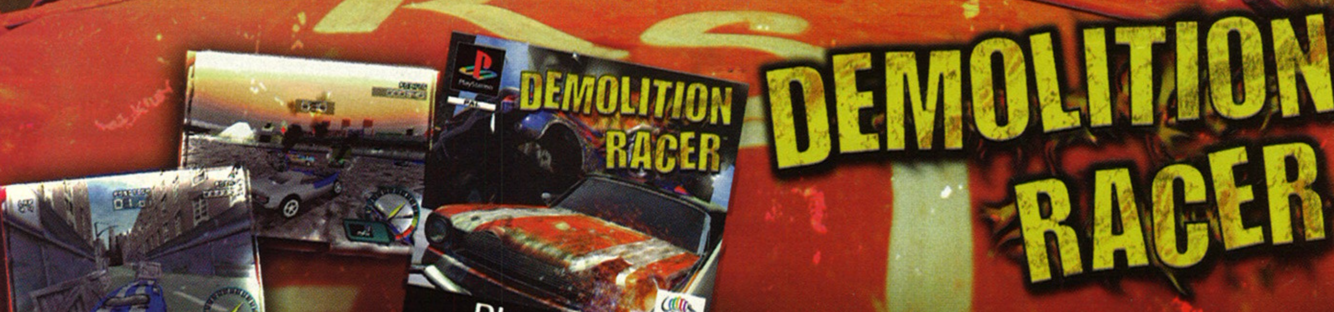
ficha técnica



- FORMATO • GD ROM
- GENERO • DEPORTIVO
- COMPAÑIA • ACCLAIM
- PROGRAMADOR • ACCLAIM
- PAIS • EE.UU.

Adelantar es...

... ¡ABSOLUTAMENTE NECESARIO!











www.demolitionracer.com

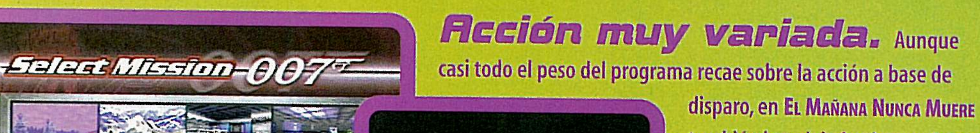












Acción muy variada. Aunque casi todo el peso del programa recae sobre la acción a base de disparo, en EL MAÑANA NUNCA MUERE también han dejado algunos huecos a otros estilos de juego. Hay fases motorizadas con coches y aviones, elementos de aventura y, aunque pocos, algunas cosillas que nos harán pensar como si se trataran de un puzzle. Pero si todas esas cosas están pensadas para dar más variedad al juego, también hallaréis tremendamente interesante emplear los clásicos artilugios creados especialmente para Bond en esta aventura. Al igual que en la película, cuando uno ve los problemas en los que se ha metido 007 y cómo se adaptan estos cacharros a las necesidades, sólo se puede pensar que alguien les había pasado antes el guión.







EL MAÑANA NUNCA MUERE

TACTICAL ESPIONAGE ACTION

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

BOND LLAMA a tu puerta

El Mañana Nunca Muere



James Bond, el ***agente*** más famoso de todos los tiempos, ***debuta*** en PlayStation con un juego que le ***alegrará la vida*** tanto a los ***amantes*** de este personaje de película como a los fanáticos de los ***shoot-em'up*** al estilo del último Duke Nukem. Una licencia de película para un juego de cine.

Como hay algunas personas que parecen obsesionadas con el grado de fidelidad que guarda el juego con la película del mismo nombre, lo primero que diremos es que **El Mañana Nunca Muere** para ***PlayStation*** refleja el argumento y el espíritu de la película con absoluto rigor e inteligencia. Que respetara la historia era algo que todos dábamos casi por hecho, pero lo que dudábamos es que los programadores, BLACK OPS, supieran dar con el tipo de juego o la fórmula más idónea para reflejar el universo de Bond. Afortunadamente para el resultado final, sus responsables se ha inspirado en lo que ya ha funcionado y triunfado en otros títulos de similares características. Se podría decir que **El Mañana Nunca Muere** es un popurrí de los juegos de ***PlayStation*** Duke Nukem y Tomb Raider (sin los elementos de plataformas), el estilo de juego GoldenEye de ***Nintendo 64*** y algunas fases motorizadas parecidas a las de Jungla de Cristal. Con tales referencias, un poquito de arte a la hora de programar y una historia como la de **El Mañana Nunca Muere**, a nadie se le escapa que el cóctel resultante tiene todas las papeletas para convertirse en un auténtico éxito. Paradójicamente, en **El Mañana Nunca Muere** todo está tan calculado que es posible que hablar de bombazo sea una exageración innecesaria... y hasta una injusticia hacia las intenciones de los programadores. Todo está tan sumamente depurado y se ha huido tanto de lo excesivo, que hasta en su acción, casi constante y rica en artillería, encontraréis una cadencia controlada y un punto de realismo nada habi-

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELEC. ARTS
PROGRAMADOR	BLACK OPS.



Una de las mayores virtudes de este juego es el realismo y detalle con que se han diseñado los escenarios, personajes y vehículos.



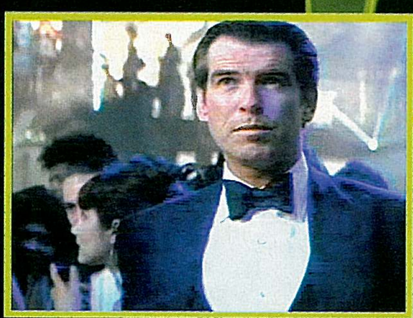
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	94	93	90	92
un gran trabajo que hace justicia a la película y a las prestaciones de PLAYSTATION. Buena ambientación, buena animación de los personajes y unos movimientos aceptables, que sólo flaquean al contacto con paredes.	variaciones a porrillo del clásico tema más popular de la película. Suenan mejor las que no hacen demasiados cambios, pero todas tienen una calidad notable y una instrumentación de lujo.	contundentes y efectivos elementos sonoros en un juego en el que la acción puede llegar a ser abrumadora, pero que en ningún instante se acoplan o fallan. Todos los efectos de las armas están geniales.	en su conjunto es un gran juego, pero hay fases mucho más completas y trabajadas que otras. Aunque la dificultad pueda parecer elevada al principio, luego os daréis cuenta de que no es para tanto en el nivel Agente.	



+ La adaptación del juego a la película.
- Para lo que es este género, puede resultar un tanto corto.

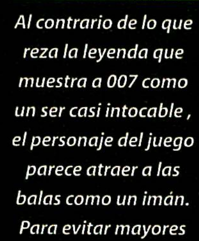








Al contrario de lo que reza la leyenda que muestra a 007 como un ser casi intocable , el personaje del juego parece atraer a las balas como un imán. Para evitar mayores desgracias, no dudéis en parapetaros con cualquier cosa en todo momento y no recurráis con exceso a las mirillas telescópicas, ya que son lentas en sus movimientos.



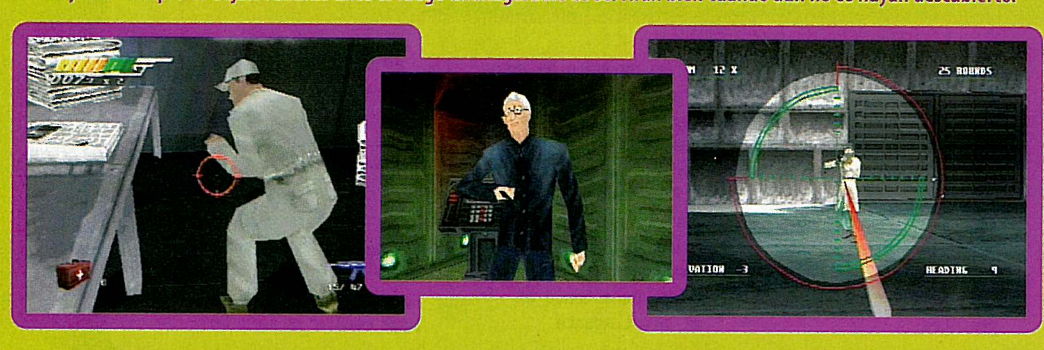

tual en el género. Como en toda película de James Bond, siempre hay un lugar para la fantasmada, pero la tónica general apunta hacia la sobriedad.

Gráficamente está muy trabajado y cuidado, su calidad técnica se acerca bastante al nivel de los mejores del género y su estética hace justicia a la del film. Las fases tienen casi todo su peso en la acción a base de disparo, pero también hay algunos elementos característicos de los juegos de aventura, alguna fase motorizada y una en la que deberemos demostrar nuestras dotes de esquiador. Inicialmente la dificultad podrá pareceros un poco alta, pero no os preocupéis porque pronto descubriréis que vuestros enemigos hacen daño pero no se comen a nadie. El armamento y la enorme movilidad de nuestro personaje nos darán una enorme ventaja cuando pasen los primeros sustos. Hay misiones trampa, con una dificultad realmente importante y enemigos para exportar, pero la media no requiere de más de cinco intentos para salir airosos. Por esta razón y por el hecho de no contar con más modalidades extra ni un modo para dos jugadores, pensamos que para los más jugones puede quedarse un tanto corto. Recomendamos este juego a los amantes del film y a los amantes de la acción bien hecha. **DE LUCAR**

VALORACION

● EL MAÑANA NUNCA MUERE para PLAYSTATION es un buen ejemplo de programación inteligente. No hay nada en todo el programa que no cumpla con las expectativas o que se pueda decir que esté mal, y eso es ya una gran noticia en un juego con una licencia de una película. También habría que añadir, con la boca pequeña eso sí, que tampoco encontraréis nada excepcional o asombrosamente genial. Para definir este trabajo sólo necesitamos dos conceptos: pulcritud absoluta y una calculadísima jugabilidad.

Detalles importantes. En El Mañana Nunca Muere hay algunos aspectos sobre los que conviene estar prevenido. Uno de ellos es que no todas las fases cuentan con el mismo número de vidas, y así, por ejemplo en la de esquí, tendremos sólo una vida para completar el nivel. Otro detalle importante es que deberemos afinar al máximo para no causar bajas de civiles, y hay al menos dos fases en las que pulularán por todos lados. Aunque no sean tan peligrosos y resistentes, en este juego también os tendréis que enfrentar a algunos jefecillos cuya mayor amenaza es la potencia de sus armas. Para terminar, los movimientos para apuntar mejor con armas con mirilla y similares son muy, muy lentos y casi siempre te dejan vendido ante el fuego enemigo. Sólo os servirán bien cuando aún no os hayan descubierto.






En este juego también encontraréis escenas con diálogos, pero son una especie de cinemas con los mismos gráficos que el juego.


TRADUCIDO Y DOBLADO AL CASTELLANO
UNIVERSAL
PlayStation
ELECTRONIC ARTS
Toma el control de Xena y lucha contra tus enemigos
en esta aventura llena de sorpresas y acción.
XENA
WARRIOR PRINCESS
www.electronicarts.es Distribuye ELECTRONIC ARTS SOFTWARE Edificio Arcade Rufino González 23 bis Planta 1.º Local 2 28037 Madrid Tel. 91 304 70 91 Fax. 91 754 52 65 TELÉFONO SERVICIO DE ATENCIÓN AL USUARIO: 91 754 55 40

Hazañas BÉLICAS

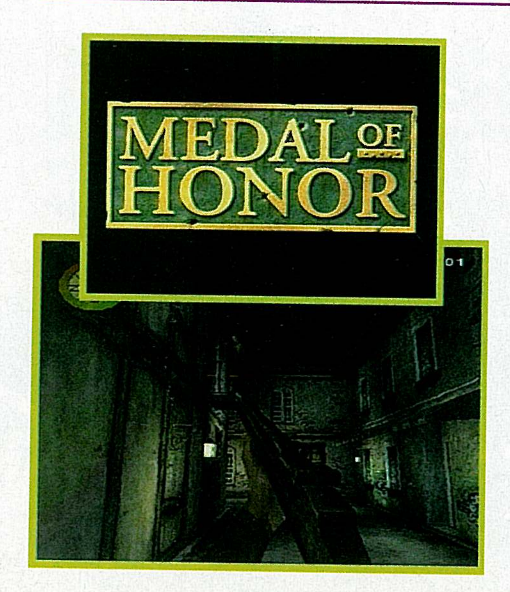
Medal of Honor

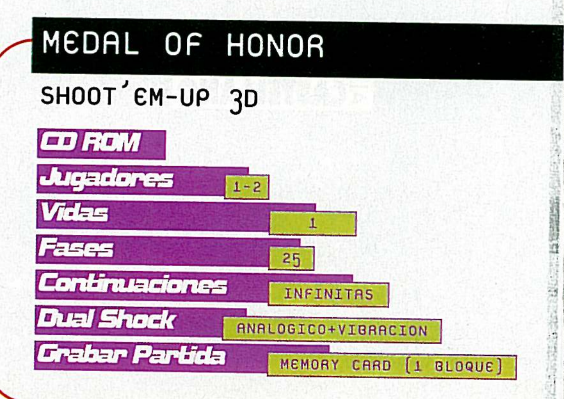
Medal of Honor nos brinda una ***oportunidad*** única de meternos en la arriesgada piel de un agente secreto aliado en la Segunda Guerra Mundial. ***Sabotaje, espionaje y acción*** sin concesiones en un juego con un brillante planteamiento y unas misiones que reflejan momentos y objetivos ***reales*** de aquellas batallas.

Aunque para muchos las cicatrices abiertas por la Segunda Guerra Mundial aún no estén cerradas y, por lo tanto, este tema siga siendo doloroso, hay que reconocer que pocos asuntos se pueden prestar tanto para un videojuego como aquel gran enfrentamiento histórico. Dudamos que en **Alemania** haga mucha gracia el planteamiento de **MEDAL OF HONOR**, no ya por ser los malos del juego, sino por el simple hecho de su tradicional censura a los juegos en los que los enemigos a los que hay que disparar están representados por seres humanos. Baste con recordar el tremendo lío que se organizó con TUROK. Como esas son cuestiones que parece que no nos afectarán a los españolitos, será mejor que nos centremos en los aspectos que realmente han de interesarnos.

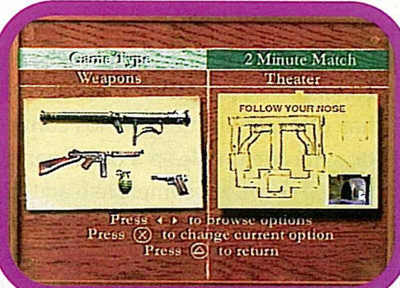
Antes de nada hay que decir que MEDAL OF HONOR es una genialidad que no es lo mejor de este género en ***PLAYSTATION*** sólo porque los programadores no han logrado colocar los movi-

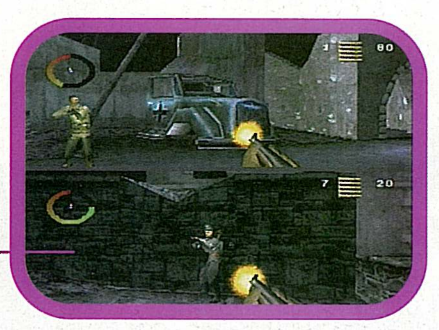












Multijugador. Después de ver el excelente trabajo realizado en el modo para un solo jugador, no esperábamos demasiado de esta opción, pero hay que reconocer que también les ha quedado bastante completa. Los escenarios son abundantes y exclusivos, hay varios personajes e indumentarias para elegir, diversos armamentos y sus movimientos son similares a los del modo individual.













Misiones alucinantes. El planteamiento de las misiones os dejará absolutamente boquiabiertos. Infiltrarse en las líneas enemigas utilizando documentación falsa, volar vehículos, robar planos, destruir instalaciones militares y fábricas, son sólo algunas de las acciones que tendréis que realizar para tener ocupados y distraídos a los alemanes.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90 — Los enemigos y escenarios están realmente bien, pero los movimientos deberían haberse trabajado un poco más para haber logrado una fluidez a la altura de Quake II. Más velocidad y suavidad le vendrían de perlas.	92 — Una banda sonora que parece sacada de la típica película sobre la segunda guerra mundial. Temas instrumentales que transmiten tensión, muy bien orquestados y que dan mucho juego a la acción que hay en pantalla.	94 — Uno de los aspectos más logrados del juego. Tanto las armas como las voces de los enemigos harán que te sientas completamente inmerso en la acción. Se complementan perfectamente con la música.	94 — Aunque sus movimientos le restan algo de espectacularidad, el gran planteamiento de las fases y la variedad de situaciones os dejarán absolutamente encantados. La dificultad está perfectamente ajustada.	93 — + El tema, el desarrollo y el diseño de las fases. − Lástima que no hayan depurado las rutinas de movimientos.



Todo un reto. En ocasiones, a los objetivos iniciales de una misión pueden añadirse algunos extras más que estaremos obligados a cumplir para poder acabar la fase. Otro detalle importante a tener en cuenta es que hacer bien las cosas y llevar a cabo las misiones de la manera más correcta, nos dará más opciones de obtener medallas. Por cada una obtendremos algún truco.



THE OFFICE OF STRATEGIC SERVICES
PERFORMANCE EVALUATION
Find The Downed Plane

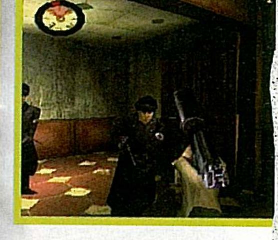
Overall Rating: Excellent
Objectives Completed: 3 out of 3
Number of Shots Fired: 459
Number of Hits: 61
Accuracy: 13%
Preferred Weapon: M1 Garand
Number of Hits Taken: 20
Number of Objects Destroyed: 11
Number of Enemies Killed: 30

Shot Locations
Head: 16
Torso: 14
Groin: 6
Left Leg: 8 Left Arm: 11
Right Leg: 8 Right Arm: 10
Gunnery Evaluation: Armslinger
⊗ TO CONTINUE



mientos a la misma altura que su impagable concepto de juego. Por otro lado, también hay que añadir que estamos convencidos de que más de uno le va a perdonar ese fallo con tal de poder sumergirse en una aventura como ésta, ambientada en la Segunda Gran Guerra y con los nazis como enemigos. Cada una de sus geniales misiones, la inspiradísima ambientación de los escenarios, o poder manejar aquel armamento y enfrentarnos a todos los cuerpos de élite alemanes, es algo que cualquier amante del cine bélico le agradecerá a MEDAL OF HONOR, tanto como para minimizar sus toscos movimientos o para perdonar que sus textos no estén traducidos al castellano. El resto de cuestiones habría que catalogarlas casi de ejemplares y de absolutamente magistrales si atendemos a la naturaleza de las misiones. Cada una de las distintas operaciones están basadas en







momentos estelares y situaciones reales que tuvieron lugar en la Segunda Guerra Mundial y que muchos recordaréis por los libros de historia o el cine. Robar documentos, inutilizar instalaciones, volar arsenales y depósitos de combustible, hacerse pasar por un oficial alemán para poder entrar en sus fortalezas y otras mil misiones harán de cada fase una experiencia impagable y digna de contarse a los nietos. Al igual que ocurrió en su día con GOLDENEYE de NINTENDO 64, cada una de esas situaciones transmiten sensaciones mucho más potentes y completamente distintas del resto de juegos de acción del género. La familiaridad de los ambientes y de todos los hechos a los que deberemos enfrentarnos, harán que os sintáis mucho más implicados y que os esforcéis aún más por conseguir méritos militares.

Para terminar, no podemos olvidarnos del modo para dos jugadores simultáneos. Aunque tiene unos movimientos similares a los del individual, mejorables por tanto, os aseguramos que está realmente inspirado y que más de uno le va a dedicar unas cuantas horas más a esta opción.

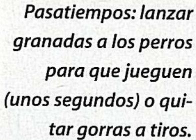
DE LUCAR

VALORACION

● Si MEDAL OF HONOR tuviera la calidad de movimientos de QUAKE 2, ahora estaríamos hablando de rey indiscutible del género en PlayStation. Como, por desgracia, la realidad es otra y sus movimientos de pantalla se quedan sólo en buenos, os diremos que MEDAL OF HONOR es uno de los juegos más interesantes, emotivos y originales que hemos visto en esta consola. Un sólo peldaño le ha impedido ponerse la corona que temática y maneras merece.

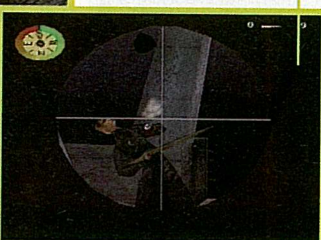




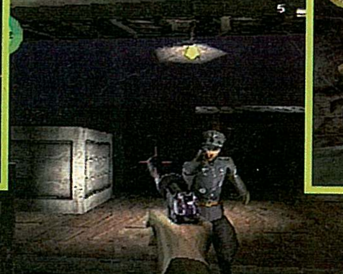


Pasatiempos: lanzar granadas a los perros para que jueguen (unos segundos) o quitar gorras a tiros.







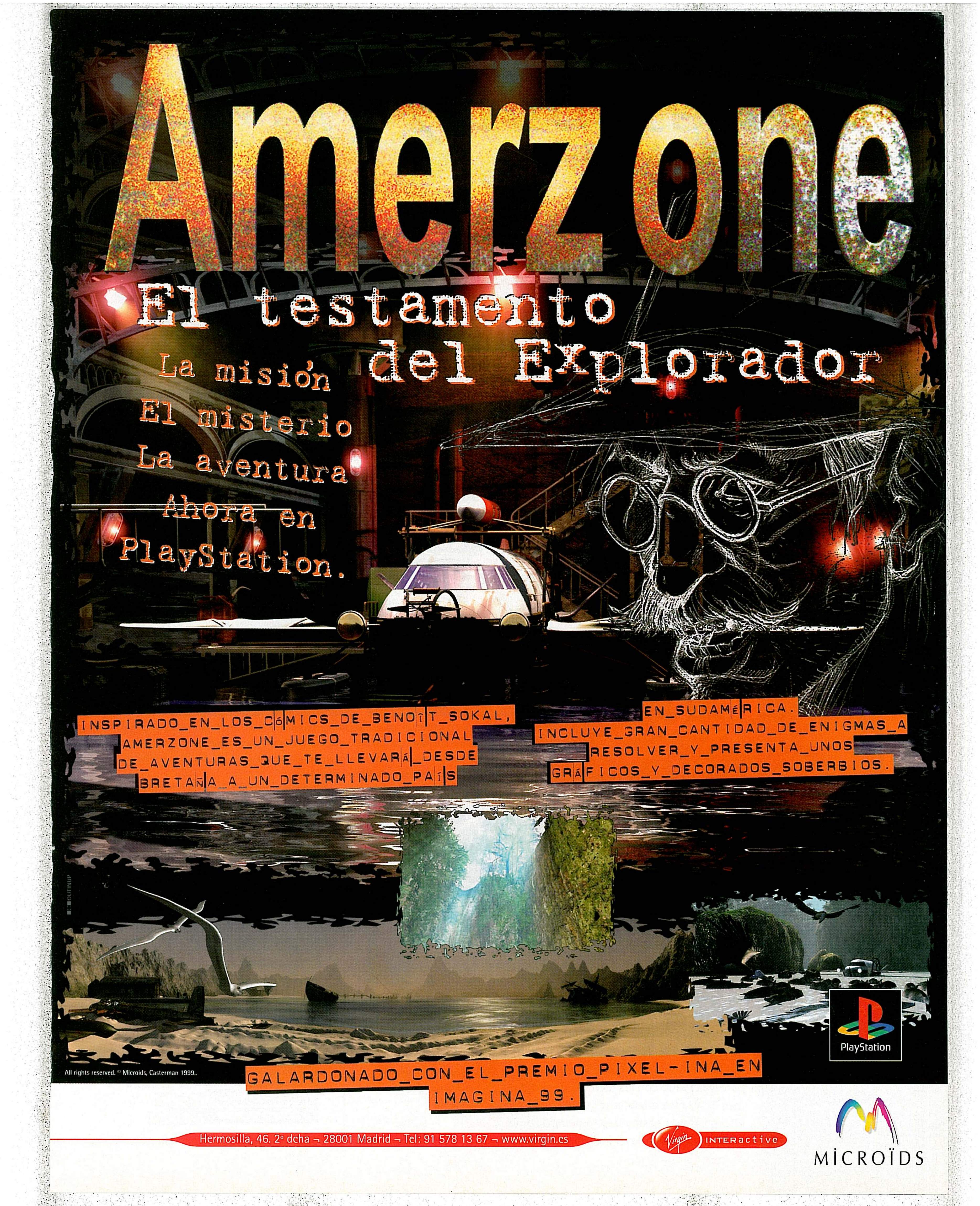




También podréis utilizar algunas de las armas de vuestros enemigos.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	DREAMWORKS INT.

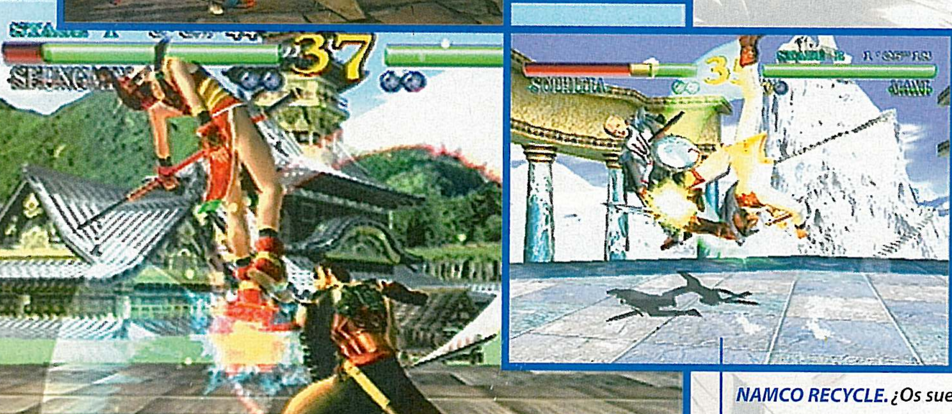

Amerzone
El testamento del Explorador
La misión
El misterio
La aventura
Ahora en PlayStation.
INSPIRADO_EN_LOS_CÓMICS_DE_BENOÎT_SOKAL, AMERZONE_ES_UN_JUEGO_TRADICIONAL DE_AVENTURAS_QUE_TE_LLEVARÁ_DESDE BRETAÑA_A_UN_DETERMINADO_PAÍS
EN_SUDAMÉRICA. INCLUYE_GRAN_CANTIDAD_DE_ENIGMAS_A RESOLVER_Y_PRESENTA_UNOS GRÁFICOS_Y_DECORADOS_SOBERBIOS.
All rights reserved. © Microids, Casterman 1999.
GALARDONADO_CON_EL_PREMIO_PIXEL-INA_EN IMAGINA_99.
PlayStation
Hermosilla, 46. 2º dcha – 28001 Madrid – Tel: 91 578 13 67 – www.virgin.es
Virgin INTERACTIVE
MICROÏDS

Forja, espada y

LEYENDA

Soul Calibur

Muchos de nosotros ***no*** necesitábamos ninguna prueba para darnos cuenta de que Dreamcast es la consola más ***potente*** del mercado. A Namco no le ha parecido así, y con esta ***maravilla*** nos convencerá de ello de la manera más agradable posible, con el ***más*** impresionante beat'em-up en 3D ***jamás*** creado para un sistema doméstico.





NAMCO RECYCLE. *¿Os suena este movimiento de Maxi? Efectivamente, es la famosa patada que Marshall Law hace en todos los TEKKEN. Algunos personajes como Hwang o Li Xiangfei poseen movimientos «reciclados» de TEKKEN 3, aunque, todo sea dicho, la verdad es que quedan francamente bien.*

Está más que claro que gracias a **DREAMCAST** y a juegos como SONIC ADVENTURE o THE HOUSE OF THE DEAD 2 tenemos la oportunidad de ver lo que la nueva generación de consolas puede ofrecer en sus comienzos.

NAMCO, como de costumbre, ha ido más allá y ha querido exprimir de tal modo la nueva máquina de SEGA que su primer y, por ahora, único título para **DREAMCAST** parezca creado con las técnicas de programación y la experiencia adquirida en el futuro y traído hasta nuestro tiempo como por arte de magia. En principio, nuestro veredicto final sobre **SOUL CALIBUR** puede parecer a todas luces desmedido, sobre todo teniendo en cuenta que **DREAMCAST** no lleva ni tres meses en el mercado español, pero no tenéis más que echar un vistazo a cualquier otra publicación, nacional o

Cervantes de León, personaje final de SOUL EDGE, vuelve en esta segunda parte mucho más fuerte y poderoso. En esta pantalla le vemos ejecutando uno de sus golpes más mortíferos.

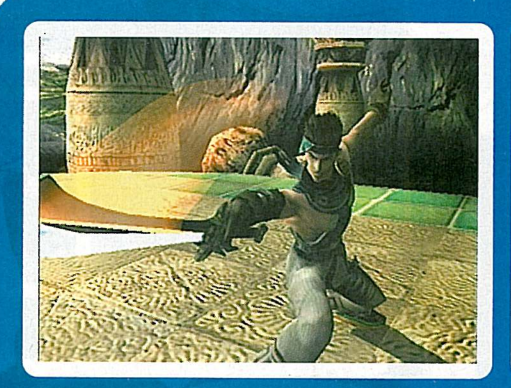
SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	NAMCO

SOUL CALIBUR

BEAT'EM-UP 3D

GD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Fases	8
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM



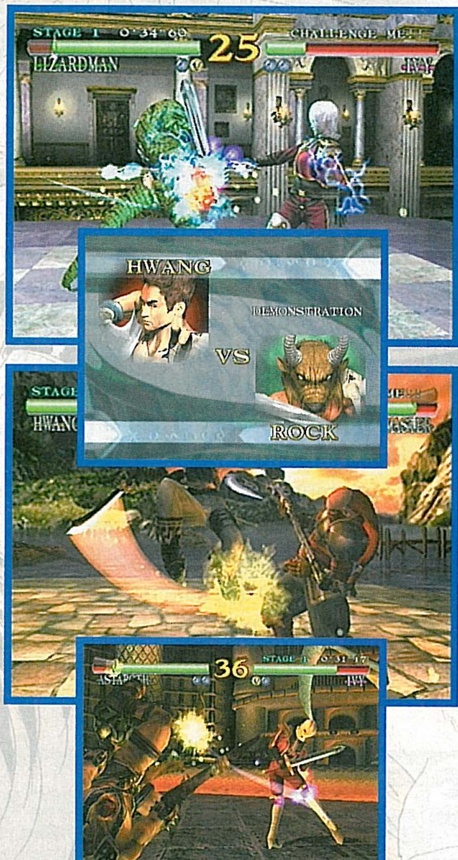






Modos de juego. Los nuevos modos incluídos por NAMCO en esta versión doméstica de SOUL CALIBUR incluyen *Team Battle, Survival, Time Attack, Museum* (*Exhibition, Exhibition Theatre, Profile* y *Art Gallery*) y el magnífico *Mission Battle Mode*, una versión vastamente mejorada del modo historia del primer SOUL EDGE para *PLAYSTATION*.

En el modo *Profile* podremos ver todas las características de un personaje, su escenario, su arma, su final e incluso todas sus voces digitalizadas.





Como podéis observar en todas y cada una de las pantallas que adornan esta review y, especialmente en la que aparece Rock, la resolución y las texturas utilizadas en esta versión DREAMCAST superan con creces a las usadas en la COIN-OP.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95	95	95	96	96
El ENGINE 3D de la COIN-OP ha sido superado con creces en esta versión DC. Todos los elementos del juego poseen un detalle imposible y su animación, creada con motion capture, es la mejor que hemos visto... y a 60 fps.	Aunque no tiene la posibilidad de elegir entre la versión original o la remezclada, como el primer SOUL EDGE, en cuanto escuchéis un par de veces la genial BGM de SOUL CALIBUR no os importarán lo más mínimo los remixes.	El juego ha sido traducido pero, gracias al cielo, todas las voces del juego han permanecido intactas respecto a las de la versión original. Me encanta el sonido que produce el metal templado de dos filos al chocar.	NAMCO lo ha vuelto a lograr. Al igual que hizo con TEKKEN, ha convertido una secuela en un título que posee todo el espíritu de la primera entrega pero con tantas novedades que resulta un nuevo y genial programa.	+ Que NAMCO sólo haga un par de «éstos» al año. – Que tu TV no soporte el modo gráfico a 60 HZ.







El viejo Edge Master propinando a Mitsurugi una cucharada de su propia medicina (lleva su misma katana).

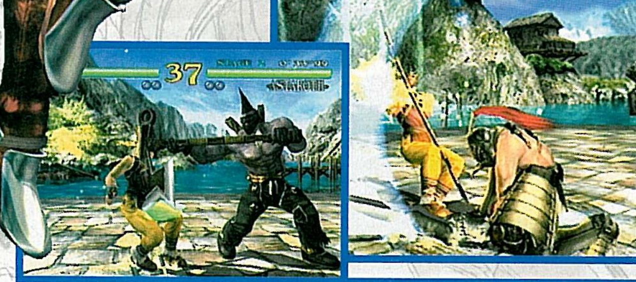
A pesar de que personajes como Astaroth o Nightmare sean lentos, su increíble fuerza les hace casi invencibles.




Ilustraciones. Para conseguir todas y cada una de las ilustraciones de la galería de Soul Calibur, deberemos canjearlas por los puntos conseguidos en el modo Mission Battle. Entre ellas encontraremos renders en 3D, ilustraciones de los creadores, diferentes tipos de bocetos, diseños de los trajes y las armas, las secuencias finales, los fondos de las pantallas de carga y hasta dibujos creados por jugadores nipones.

internacional, para comprobar que **SOUL CALIBUR** se lleva las más altas puntuaciones posibles. Si aún no habéis tenido oportunidad de disfrutar con una sola partida de **SOUL CALIBUR**, imaginad que es como unir en un solo juego la más impresionante jugabilidad al estilo TEKKEN 3, el estilo gráfico épico y medieval del primer SOUL EDGE y un *engine* gráfico nunca visto hasta ahora en un sistema doméstico y cuya calidad supera incluso (en estabilidad, que no en resolución) a la mayoría de *PCs* con aceleración por *hardware* existentes. La versión *PAL* del programa de NAMCO ha sido cuidada hasta un límite insospechado, gracias a la traducción de la práctica totalidad de los textos y la opción más genial jamás creada: la de seleccion entre 50 Hz (*framerate PAL*) o 60 Hz (*framerate NTSC*). Dentro de unos meses tendremos la oportunidad de comprobar lo que da de sí ***PLAYSTATION 2*** y el genial TEKKEN TAG TOURNAMENT, aunque por muy bueno que sea y por muchos juegos que saquen dentro de unos años que superen a esta excelsa versión de **SOUL CALIBUR**, este legendario título de NAMCO quedará por siempre grabado en nuestra memoria como uno de los *beat'em-up* 3D más impresionantes jamás creado.

DOC







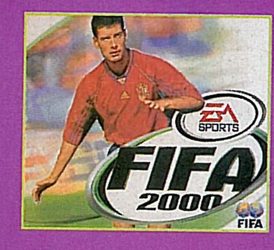


VALORACION

- Después de varios meses desde la aparición en JAPÓN de SOUL CALIBUR, los demás miembros de la redacción y yo seguimos pensando que es el título más impresionante jamás creado en DREAMCAST.
- Todos y cada uno de los detalles gráficos y modos de juego han sido cuidados hasta el límite de lo imposible.

Temporada COMPLETA

FIFA 2000

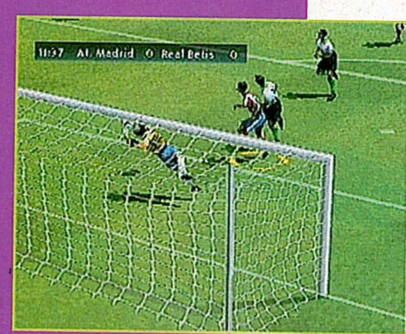


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS

Pep Guardiola, el ***magnífico*** centrocampista del F.C. Barcelona, encabeza la campaña publicitaria del la última versión de la ***saga*** FIFA. A los habituales comentarios de Lama y González, se unen la incorporación de ***temporadas*** completas, así como de equipos históricos.

Tras cinco entregas, la saga **FIFA** sigue fiel a su cita anual con *PlayStation*. En este tiempo el programa ha ido añadiendo diferentes aspectos a una saga cuyos principales alicientes han sido la espectacularidad y la utilización de un enorme número de equipos y de jugadores reales. En el nuevo programa se mantiene la promoción de un jugador de élite. En esta ocasión se ha producido un cambio de equipo, ya que el barcelonista **Guardiola** sucede a los madridistas **Raúl** y **Morientes**. Aunque esta política publicitaria también se sigue en otros países, en cada uno se emplean jugadores diferentes. Así, para el mercado inglés se ha contado con la presencia del internacional **Sol Campbell**. La colaboración de nombres populares no se queda aquí, destacando, un año más, los impresionantes comentarios de los locutores de la **Cadena SER**, **Manolo Lama** y **Paco González**. Además, para completar el apartado sonoro, se cuenta con el popular **Robbie Williams**, que con su tema It´s Only Us da color a la *intro* del juego. Junto a **Robbie**, aparecen otros grupos como **Apollo 40**, o **Sniper**. Con todos ellos se sigue la tendencia de las entregas anteriores, con canciones de **Fatboy**

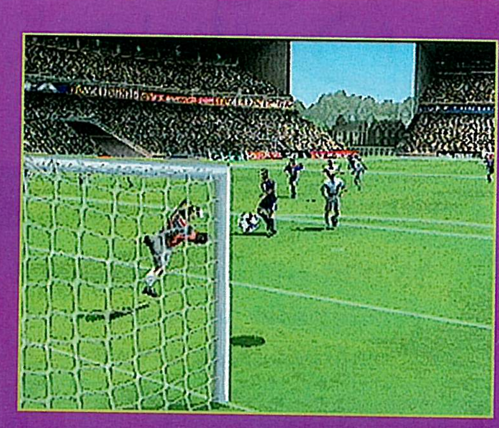




VALORACION

un año más ELECTRONIC ARTS vuelve a poner sobre la mesa sus dos armas fundamentales: espectacularidad y jugadores y equipos reales. conocedor de que hay muchos juegos en el mercado en esta misma línea, ha incluido nuevas opciones. entre ellas la temporada completa, que se convierte en un auténtico reto que marca una nueva diferencia.





FIFA 2000

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	6
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Controller Pak	MEMORY CARD

Equipos Históricos

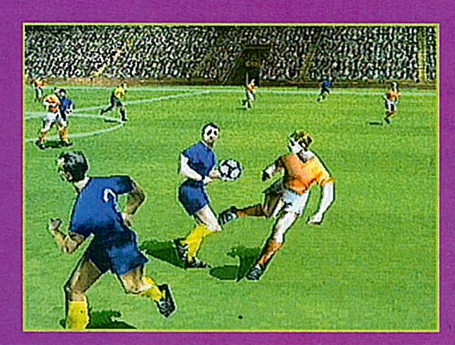


Entre las novedades destaca la inclusión de plantillas con una actuación destacada en el pasado, como el Madrid de los 50, el Barcelona de los 90 y la selección española del 84.



EDITOR Para cambios de última hora, el programa incluye un magnífico editor. El mismo permite variar hasta 11 aspectos diferentes de cada jugador.





La posibilidad de realizar jugadas especiales toma fuerza en la nueva entrega. Lo sorprendente es que todos los jugadores pueden hacerlas.



Temporada Completa

La aportación más destacada es la posibilidad, por primera vez en este tipo de simuladores, de disputar en una misma temporada la liga, la copa y una competición europea.

Slim, **Blur** o **Chumbawamba**. Entre las incorporaciones lo más destacado es la posibilidad de disputar varias competiciones dentro de una misma temporada. De esta forma, los partidos de liga se ven salpicados con eliminatorias de copa y partidos de competición europea. Además, los resultados obtenidos en una temporada se conservan para la siguiente, de modo que la clasificación lograda determina la próxima participación en competiciones europeas. La otra novedad digna de mención es la incorporación de 42 equipos históricos. Este hecho no es una novedad en la saga **FIFA**, ya que en Copa del Mundo Francia'98, ya aparecían selecciones nacionales de otras épocas. Sin embargo, sí es la primera vez que en esta serie se incluyen las plantillas de clubes que han marcado una página importante en la historia del fútbol. Junto a estos equipos aparecen 40 selecciones nacionales, los clubes de 14 ligas, así como los principales equipos de otros países. Los movimientos individuales de los

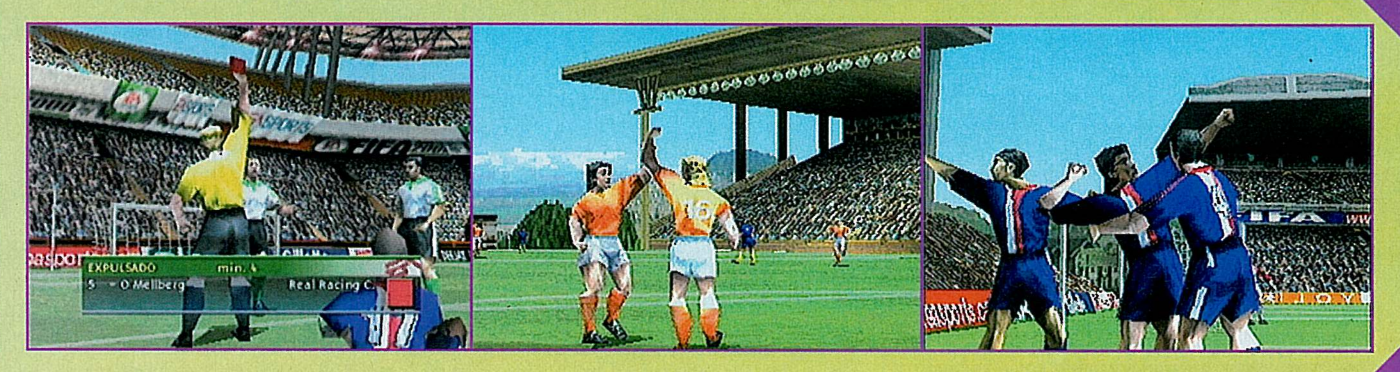


EQUIPOS Cada año la saga incorpora los clubes de nuevas ligas hasta las 16 recogidas en esta entrega. Si en el año pasado aparecieron las ligas belga y portuguesa, esta versión incluye la griega, la noruega, la israelí y la turca.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	92	97	94	95
La animación individual de los jugadores constituye una lección magistral. Las secuencias y el entorno que rodea los partidos redondean el apartado gráfico. El movimiento del balón es el único fallo reseñable.	Contar con la colaboración de intérpretes populares, suele ser sinónimo de un buen aparato musical. En este caso, junto a otros grupos destaca la participación del británico ex-Take That, Robbie Williams.	Es difícil decir algo más acerca de la calidad de los comentarios de Lama y González. Sin ningún género de dudas son los mejores que existen, no sólo en el mundo del fútbol, sino en cualquier simulador deportivo.	Junto a la temporada completa (un reto adicional muy interesante) hay que citar los nuevos movimientos especiales, que ofrecen una mayor variedad de posibilidades. La jugabilidad de su rival ISS es el único inconveniente.	 + La temporada completa es el modo estrella del programa. - La brusquedad con la que se desplaza el balón.

Secuencias

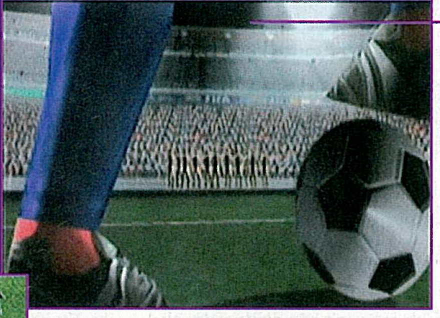


Una vez más, el programa nos premia con impresionantes secuencias intermedias. Las más espectaculares son las de celebración de goles, aunque también aparecen en las protestas a los árbitros o en las típicas lamentaciones tras fallar una ocasión clara de gol.

jugadores, vuelven a ser todo un espectáculo. En su control, se han añadido movimientos especiales, en la línea de la versión del año pasado para ***Nintendo 64***. La reproducción de los futbolistas también mejora (en aspectos como los rasgos faciales, la altura o la corpulencia), lo que permite una identificación más sencilla sobre el terreno de juego. Dentro de las cámaras hay para todos los gustos, ya que junto a las 4 prefijadas se incluye otra que permite, tomando como base una de éstas, modificar el plano y la altura. Como puede observarse el programa reúne todos los alicientes para ser un gran éxito, siendo el movimiento del balón sobre el terreno de juego el único pero que puede achacarse. **CHIP & CE**

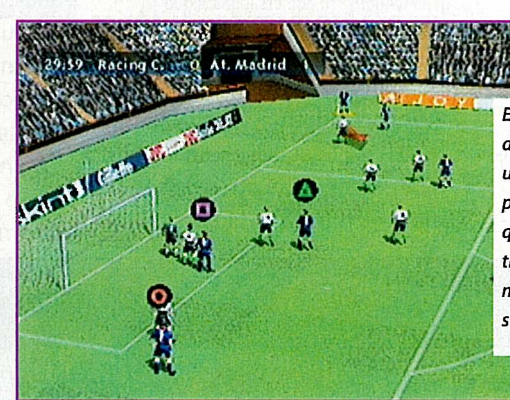


La calidad gráfica queda patente en las repeticiones a las que puede accederse en cualquier momento.

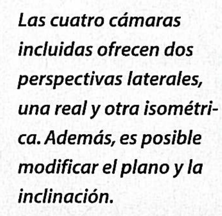


*Uno de los aspectos habituales en las últimas entregas de FIFA es la inclusión de grupos de primera línea. Ene ste caso es **Robbie Williams** el que pone la música, tanto en la intro como en otras fases del juego.*



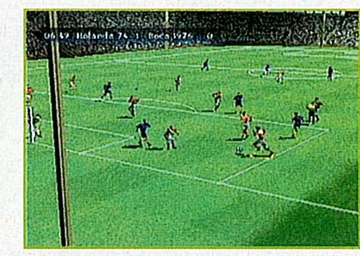


En las jugadas ensayadas es posible realizar una serie de jugadas predefinidas. El equipo que defiende puede contrarrestar estas jugadas moviendo libremente sus jugadores.



Las cuatro cámaras incluidas ofrecen dos perspectivas laterales, una real y otra isométrica. Además, es posible modificar el plano y la inclinación.









La noche de los LAGARTOS vivientes

Dino Crisis

VALORACION

DC cuenta con uno de los mejores apartados gráficos para PLAYSTATION. Basta ver la increíble representación de los dinosaurios y el detalle de los escenarios. Además combina perfectamente la acción con la aventura.

En este mundillo hay gente empeñada en hacer las cosas bien. El creador de RESIDENT EVIL lo ha demostrado con su última obra, **DINO CRISIS**. Y aunque **Shinji Mikami** ha querido desmarcarse de su anterior obra de *zombies* y aberraciones biológicas, no lo ha conseguido del todo. El sello que había impreso en la saga RESIDENT EVIL queda patente en su aventura jurásica, principalmente porque **DINO CRISIS** queda inscrito dentro del género inaugurado por sus antecesores, el *survival horror*. Es decir, nos hallamos frente a un título que no se conforma con hacernos disfrutar, porque sus creadores se han empeñado en meternos el miedo en el cuerpo, y os puedo asegurar que CAPCOM lo ha conseguido de nuevo. Exceptuando SILENT HILL, la compañía japonesa es en estos momentos la auténtica reina del género. Para esta ocasión, el marco elegido es un complejo de investigación en una isla tropical donde misteriosamente han aparecido dinosaurios causando una masacre entre el personal del laboratorio. De hecho, **Mikami** asegura que PARQUE JURÁSICO ha sido una de sus prin-

Shinji Mikami sabe manejar la **trama** durante un juego para mantenernos en tensión constantemente. En **Dino Crisis** ha conseguido **plasmarlo** a la perfección.

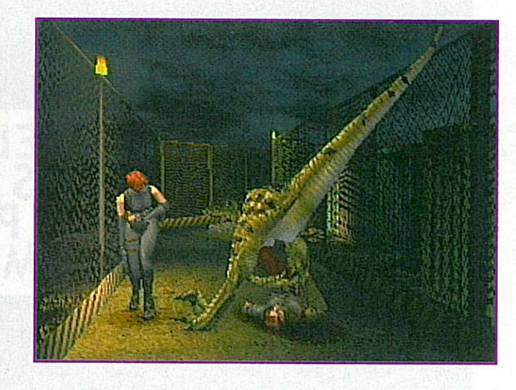


SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	VIRGIN
PROGRAMADOR	CAPCOM





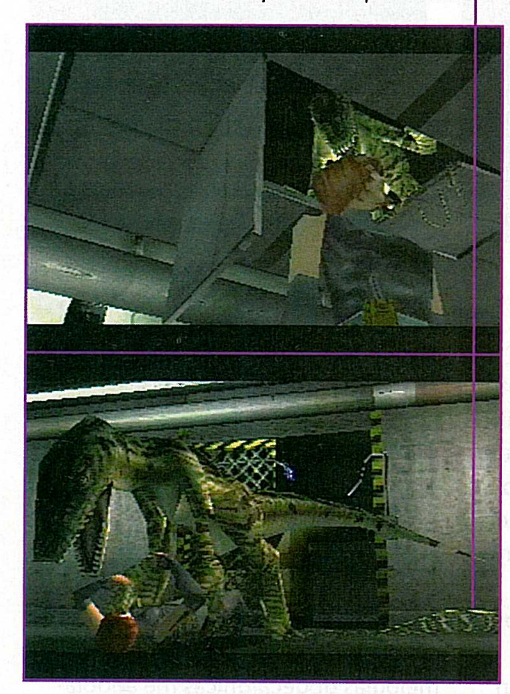


DINO CRISIS

SURVIVAL HORROR

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	AVENTURA
Continuaciones	5
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)

DANGER, DANGER
La aparición de algunos dinosaurios pondrá en un terrible aprieto a Regina. Entonces nos tocará a nosotros entrar en acción para salvarla, pulsando X rápidamente hasta que la chica quede libre.

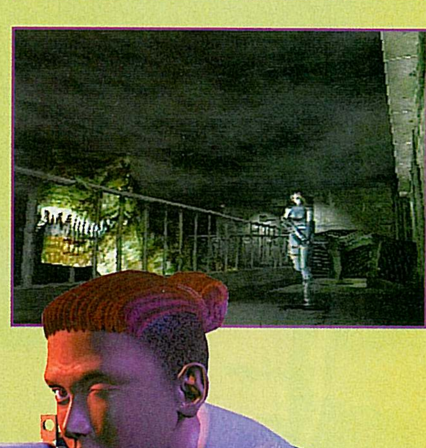


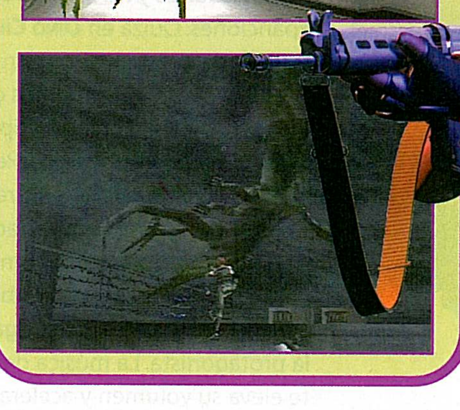
Fauna Prehistórica





Estos son los cinco tipos de monstruos jurásicos que acechan en **Dino Crisis**. El más temible, un furioso T-Rex, aparecerá cuatro veces en el juego.





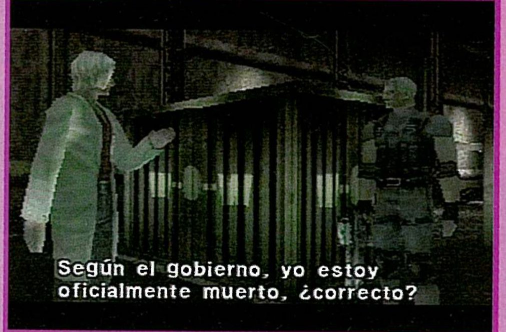


cipales fuentes de inspiración, como podemos comprobar en el tipo de seres antediluvianos que ha incluido en el juego. Además, por primera vez los padres de Resident Evil han dado vida a un entorno 3D plagado de detalles en todos los escenarios. Aunque han utilizado un pequeño truco al utilizar cámaras fijas que por suerte, en el 99% de las ocasiones no nos dejarán vendidos en los enfrentamientos contra los dinosaurios, y el resultado ha sido espectacular. Sobre todo a la hora de representar estos animales. Cuando nos encontramos con el T-Rex en el helipuerto, mientras avanza para atrapar a Regina, junto a la perfecta animación de todos sus movimientos, presenciamos cómo las llamas de un helicóptero van dando diferentes tonalidades al cuerpo de la inmensa bestia cuando cambia de posición. Este es sólo un pequeño ejemplo del impecable trabajo que han realizado en el apartado gráfico y que será una constante a lo largo del juego. Otra constante en **Dino Crisis** es el paso de momentos de exploración con dramáticos momentos de acción. En los primeros, además

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILI[DAD]	GLOBAL
95	92	94	95	96
DINO CRISIS cuenta con un motor gráfico de ensueño. Los dinosaurios son una auténtica maravilla del arte gráfico y la animación. Además, los escenarios están representados con todo tipo de detalle. No podemos pedir más.	En esta ocasión, CAPCOM ha preferido utilizar la música como un elemento para aumentar la tensión, y no encontramos una melodía tranquila que nos permita un momento de reposo. Todas las composiciones pondrán a prueba nuestros nervios.	Como en las anteriores creaciones de este grupo de CAPCOM, nos encontramos con una ambientación sonora impecable. Los rugidos de los dinosaurios, pasos, voces y todos los efectos imaginables crean una atmósfera perfecta a lo largo del juego.	Como en la saga RESIDENT EVIL, DINO CRISIS combina a la perfección elementos de aventura (puzzles, exploración, etc.) con la acción más frenética en los combates directos con los dinosaurios. Los sustos no podían faltar en esta ocasión.	+ Todo el juego y que esté perfectamente traducido al castellano. - Que al final la aventura se nos quede un poco corta.

El Dr. Kirk

Este enigmático personaje traerá de cabeza a los tres miembros del grupo de fuerzas especiales. Aunque oficialmente ha fallecido, se oculta en el laboratorio que está infestado de reptiles jurásicos. Regina y sus compañeros intentarán rescatarle para trasladarle a su país por todos los medios. Sin embargo, el profesor Kirk no está dispuesto a facilitarles la labor, y se convertirá en una presa escurridiza durante toda la aventura.





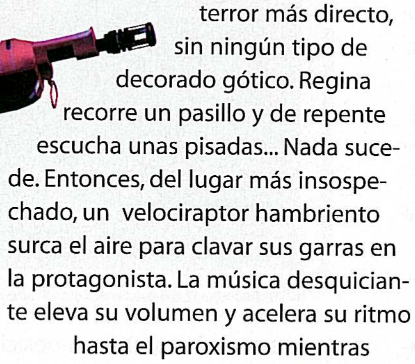


Dino Crisis cuenta con una gran variedad de puzzles. Unos serán pan comido para los que ya conozcan el universo Resident Evil, otros serán huesos duros de roer.

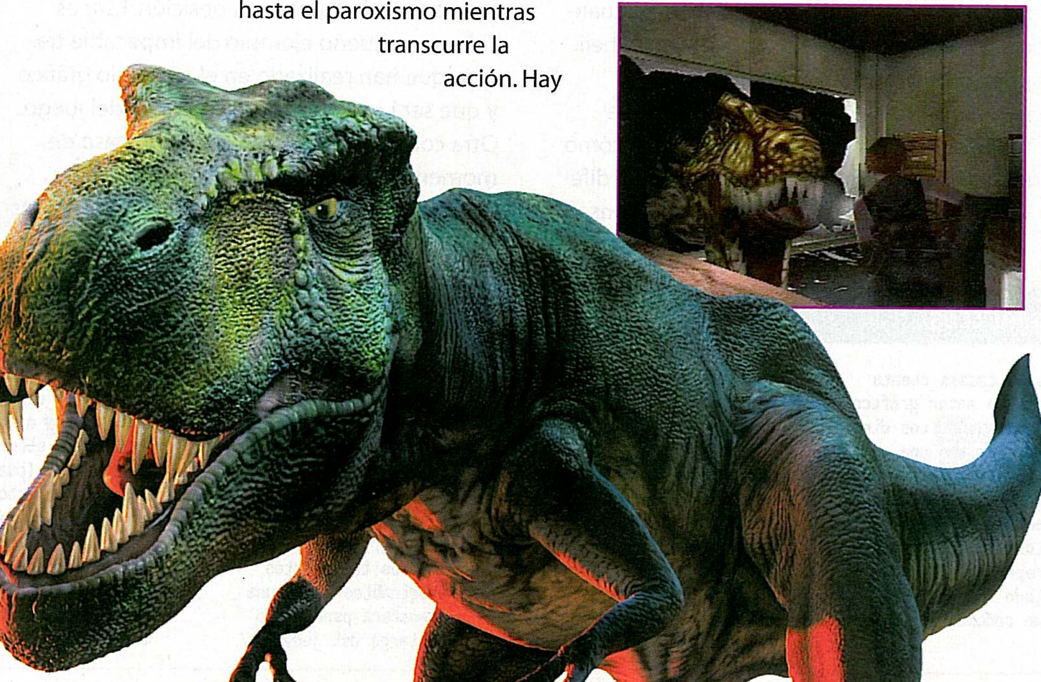
de recoger objetos, será necesario resolver puzzles. Este es uno de los elementos más cuidados de la aventura. Mientras algunos resultarán familiares a los que conozcan la saga Resident Evil, el resto se convertirá en un reto apetecible y una buena forma de ejercitar la mente (para que luego digan los censores). La acción tiene como claros protagonistas a los cinco tipos de dinosaurios y las sorprendentes apariciones. Quizá en **Dino Crisis** han tratado de asustarnos con un tipo de terror más directo, sin ningún tipo de decorado gótico. Regina recorre un pasillo y de repente escucha unas pisadas... Nada sucede. Entonces, del lugar más insospechado, un velociraptor hambriento surca el aire para clavar sus garras en la protagonista. La música desquiciante eleva su volumen y acelera su ritmo hasta el paroxismo mientras transcurre la acción. Hay momentos en que he tenido que bajar el volumen del televisor porque las melodías dodecafónicas me agobiaban, lo cual, sin duda, es su propósito. El genio de **Mikami** ha preparado también un guión que mantiene la tensión de principio a fin empleando escenas en tiempo real, pero sin olvidarse de incorporar impactantes secuencias en FMV en la introducción, los tres finales alternativos y alguna sorpresita en medio del juego. Una auténtica maravilla.

R. DREAMER



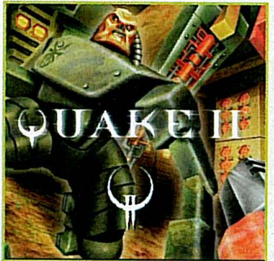






SUFRIMIENTO necesario

Hablar de Quake es hablar de una de las páginas más **brillantes** de la historia de los shoot´em-up en PC y consola. Aquí tenemos esta nueva **entrega** para demostrar que los **galones** no se dan ni por cualquier cosa, ni a cualquiera.



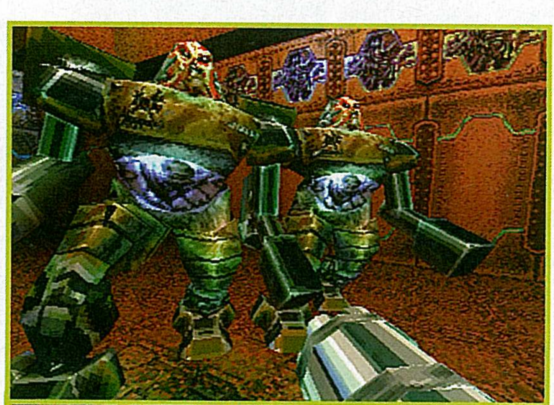
SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PROFIN
PROGRAMADOR	HAMMERHEAD/ID SOFT

VALORACION

A unos fanáticos de este género como nosotros, la llegada de este sensacional Quake 2 ha sido una de las mejores noticias de los últimos meses. Ejemplar en su diseño gráfico, correctísimo a nivel técnico, con unas dimensiones importantes y una dificultad de las que no perdonan dos fallos, Quake 2 es un juego para la gente que realmente adora los shoot´em-up 3D. Lo podían haber hecho un poco más asequible... pero para eso ya hay otros muchos juegos. Tan bueno que la primera parte parece un triste recuerdo.

Cuando aún estábamos sorprendidos por el extraordinario trabajo realizado en la versión de **Quake 2** para ***Nintendo 64***, llega esta impagable entrega para ***PlayStation*** para demostrarnos, una vez más, que los muchachos de ID SOFTWARE son los reyes del género en consola. Aunque entre ambas versiones se pueden apreciar algunos cambios estructurales, que afectan sobre todo al desarrollo y mapeado de las fases, en lo que no hay variaciones es en su extraordinaria calidad y su capacidad para divertirnos. De tener que decantarnos por una de ellas, nos quedaríamos con **Quake 2** para ***PlayStation*** sólo por aquello de haber logrado parecidos resultados con menos medios y sin necesidad de apoyarse en las posibilidades del cartucho de ampliación de memoria. Gráficamente, **Quake 2** es uno de los mejores y más brillantes del género en esta consola y muestra algunos detalles y unas soluciones realmente ingeniosas para superar las limitaciones del *hardware*. No sabemos cómo lo hacen, pero los programadores cada vez llegan un poco más

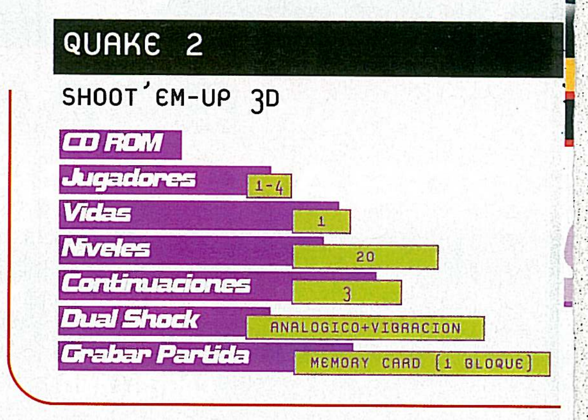




El trabajo realizado por los programadores en materia gráfica hay que situarlo entre lo mejor del género en ***PSX***.







QUAKE 2

SHOOT´EM-UP 3D

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Niveles	20
Continuaciones	3
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1 BLOQUE)

Misiones

Aunque la gran mayoría de las misiones tienen un escenario definido, en algunas fases, las de dimensiones más considerables, descubriréis que es necesario desandar lo andado y volver a lo anterior.





lejos y son capaces de ofrecer una calidad gráfica superior con una texturas más espectaculares, más efectos de luces y con unos mapeados gigantescos. Aguzando un poco el ingenio, han conseguido que el viejo recurso de cargar en mitad de la partida no sea algo pesado y, en tan sólo unos instantes, **QUAKE 2** logra cargar escenarios realmente complejos con una resolución impresionante y tantos elementos como podáis imaginar.
Ese entorno, uno de los mejores que hemos visto en ***PLAYSTATION***, va a ser el marco ideal para un juego con acción en el que todo ha sido diseñado para avanzar con cuidado y fijándose muchísimo en los detalles. Aunque la dificultad inicial es bastante asequible, tras unas fases los enemigos se convierten en unos seres rápidos, inteligentes, certeros como pocos y capaces de eliminarnos, solos o en compañía, sin apenas tiempo de reacción. Trampas, algunas paredes falsas y constantes emboscadas, hacen de cada pasaje un verdadero cajón de sorpresas que habrá que aprenderse casi de memoria para poder llegar al final. Cuando las dimensiones de las fases son más bien discretas, las dificultades pueden llegar a amontonarse de una manera realmente aparatosa y un paraje solitario convertirse, en un solo segundo, en un auténtico «via crucis» de balas y misiles. Para poder supe-



Una de sangría



Aunque hay algo de ketchup y algunas desmenbraciones por ahí, nadie podrá decir que en QUAKE 2 han buscado la polémica apoyándose en el comercial recurso de las escenas cruentas. Los enemigos sueltan alguna sustancia, pero seréis vosotros los que realmente sufriréis fugas rojas cuando recibáis los tiros.



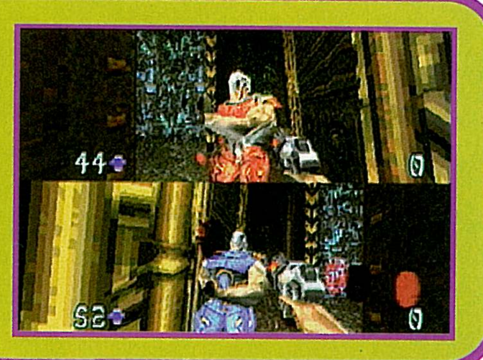
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95 — un extraordinario trabajo al que no se le pueden poner ninguna objeción por aprovechar brillantemente las posibilidades de la consola. es tan bueno y está tan cuidado que le perdonarás incluso las pequeñas cargas.	92 — una banda sonora potente y cañera que le va de perlas a esta ensalada de tiros y ketchup llamada QUAKE 2. Los muy exigentes puede que la encuentren un tanto heavy, pero creemos que crea un gran ambiente.	93 — Tan buenos que seguro que a más de uno le pondrán de los nervios. por cierto, hay una melodía en la que el ritmo viene marcado por el sonido de un arma al cargarse y que os creará un mosqueo casi permanente.	94 — un gran juego de acción con una dificultad interesante que se convierte en elevada si sois de los que avanzan a todo trapo. es uno de esos programas en que la diversión está basada en la emoción.	94 — + un auténtico espectáculo para los ojos. − Las comprensibles y breves cargas en medio de las fases rompen el ritmo y la tensión.



Varios Jugadores

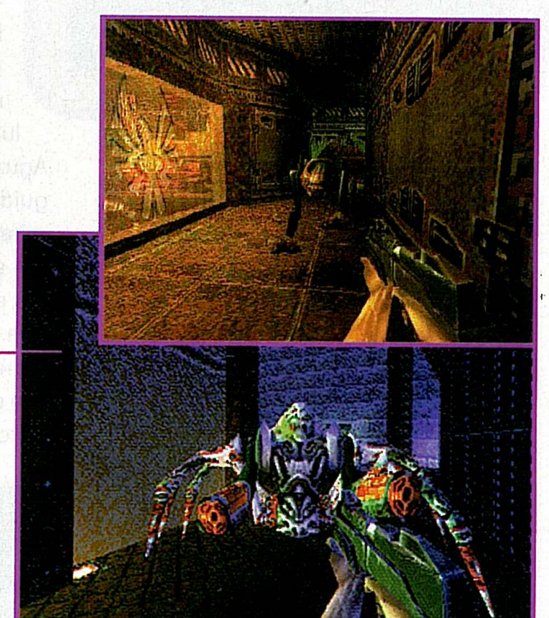
Es, con mucha diferencia, el mejor modo para varios jugadores simultáneos que hemos visto en este género en PLAYSTATION. Por calidad técnica y gráfica, opciones, modos de juego y, sobre todo, por el inteligente diseño de sus escenarios y la variedad, esta modalidad podría considerarse como el modelo a imitar para el resto de juegos. Si tienes *Multitap* y tienes con quién jugarte unas partidas, no dudes un segundo en comprarte QUAKE 2.







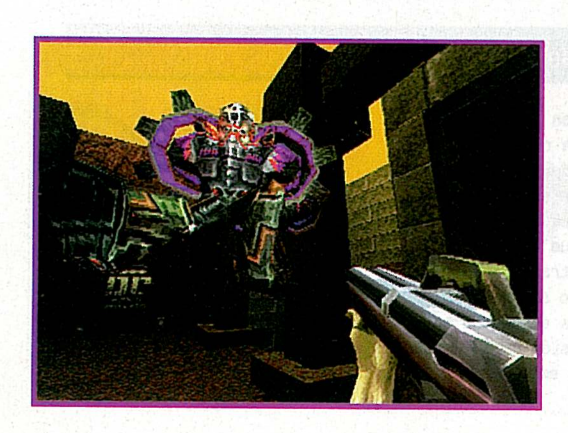


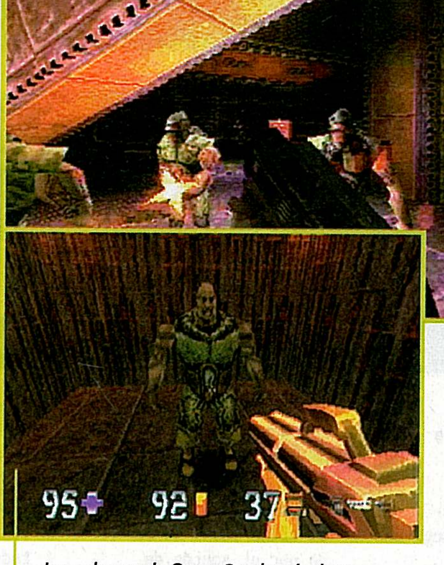


LOS ENEMIGOS de los niveles avanzados son bastante raritos y tienen una potencia de fuego y una puntería realmente dañinas. En esta parte tendréis que evitar, a toda costa, los enfrentamientos directos. Cuanto más lejos, mejor.



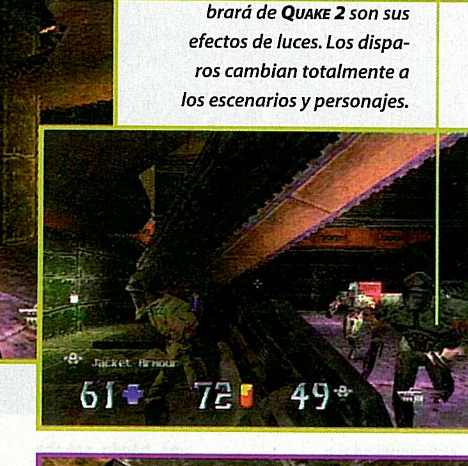
rar esta prueba de fuego hay que estirar al máximo los botiquines y la munición que, aunque pueda parecer muy abundante, suele quedarse muy justa. Si buscáis acción y emoción, os podemos asegurar que hacía bastante tiempo que no encontrábamos un juego tan intenso como este **QUAKE 2**. Como también cuenta con un modo para dos juadores simultáneos que funciona de maravilla, sólo nos queda recomendarlo encarecidamente. **DE LUCAR**





*Los rehenes de **QUAKE 2**, además de un aspecto deplorable, son los más quejicosos y pesados que hemos visto jamás. Son tan insoportables que más de uno los «liberará» pero de su existencia.*

*Otro detalle que os asombrará de **QUAKE 2** son sus efectos de luces. Los disparos cambian totalmente a los escenarios y personajes.*





MIDWAY ★ MIDWAY ★ MIDWAY ★ MIDWAY ★ MIDWAY ★ MIDWAY ★ MIDWAY ★ MIDWAY

MANTÉN ALTA LA GUARDIA



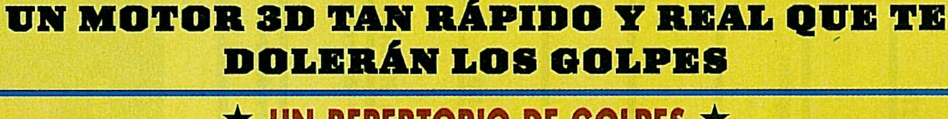
SALUA TUA VS. AFRO THUNDER





16 BOXEADORES, CADA UNO CON SUS GOLPES ESPECIALES

GOLPES OCULTOS PARA MACHACAR AL CONTRARIO



UN MOTOR 3D TAN RÁPIDO Y REAL QUE TE DOLERÁN LOS GOLPES

★ UN REPERTORIO DE GOLPES ★
AMENAZAS VERBALES, PUÑETAZOS, GANCHOS Y MUCHO MÁS

ARCADE, CAMPEONATO Y ENTRENAMIENTO • CREA A TU BOXEADOR









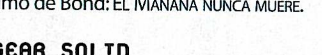


Distribuido por:



MIDWAY ★ MIDWAY ★ MIDWAY ★ MIDWAY ★ MIDWAY ★ MIDWAY ★ MIDWAY ★ MIDWAY

PLAYSTATION

1 **FINAL FANTASY VIII** =
RPG • Squaresoft

La obra maestra de SQUARE continúa en la primera posición de ***PSX*** y algo nos dice que seguirá allí por mucho tiempo. Diciembre es un mes cargado de novedades, con títulos como DINO CRISIS, MEDAL OF HONOR o lo último de Bond: EL MAÑANA NUNCA MUERE.

2 **METAL GEAR SOLID** =
Aventura • Konami

3 **DINO CRISIS** NOVEDAD
Survival Horror • Capcom

4 **DRIVER** ↓
Conducción • GTI

5 **QUAKE II** NOVEDAD
Shoot´em-up • GTI

6 **SPYRO 2** NOVEDAD
Plataformas • SCE

7 **CRASH TEAM RACING** ↓
Conducción • SCE

8 **EL MAÑANA NUNCA MUERE** NOVEDAD
Aventura espionaje • Electronic arts

9 **MEDAL OF HONOR** NOVEDAD
Shoot´em-ep • Electronic Arts

10 **WIP3OUT** ↓
Conducción • SCE

11 **I.S.S. PRO´98** ↓
Deportivo • Konami

12 **SILENT HILL** ↓
Survival Horror • Konami

13 **SYPHON FILTER** ↓
Aventura • Sony C.E.

14 **40 WINKS** ↓
Plaaformas • GTI

15 **POINT BLANK 2** ↓
Shoot'em-up • Namco

16 **FINAL FANTASY VII PLAT.** ↓
RPG • Squaresoft

17 **ESTO ES FUTBOL** ↓
Deportivo • S.C.E.

18 **EXPEDIENTE X** ↓
Aventura • Sony C.E.

19 **GRAN TURISMO PLATINUM** ↓
Conducción • Sony C.E.

20 **SOUL REAVER** ↓
Aventura • Eidos

GAME BOY COLOR

1 **MARIO GOLF** NOVEDAD
Deportivo • Nintendo
Con todo merecimiento, la versión portátil de MARIO GOLF desbanca al hasta ahora intocable ZELDA DX.

2 **ZELDA DX** ↓
Action-RPG • Nintendo

3 **POKÉMON ROJO Y AZUL** NOVEDAD
RPG• Nintendo

4 **SUPER MARIO BROS. D.X.** ↓
Plataformas • Nintendo

5 **R-TYPE DX** ↓
Shoot'em-up • Irem

6 **WARIOLAND 2** ↓
Plataformas • Nintendo

7 **CONKER'S POCKET TALES** ↓
Aventura • Nintendo-Rare

8 **SPY VS. SPY** ↓
Arcade • Kemco

9 **TARZAN** ↓
Plataformas • Disney Int.

10 **SHANGHAI POCKET** ↓
Puzzle • Sunsoft

El capitán ojetes
MEDAL OF HORROR • GAY GEAR

Sancho Peonza
KIKE NALGARROBO • DREAMSCAN

Mejor que la Coin-Op
SOUL CALIBUR • DREAMCAST



El más original
MEDAL OF HONOR • PLAYSTATION

El mejor del mes
DINO CRISIS • PLAYSTATION

TOP

TOP SUPERJUEGOS

NINTENDO 64

1 **THE LEGEND OF ZELDA** =
Action RPG 3D • Nintendo
Y si el ZELDA de *GB* ha cedido en liderato, no ocurre lo mismo con su homónimo para *N64*, que sigue inalcanzable.

2 **SUPER MARIO 64** =
Plataformas 3D • Nintendo

3 **MARIO GOLF 64** =
Deportivo • Nintendo

4 **JET FORCE GEMINI** NOVEDAD
Aventura • Nintendo

5 **WORLD DRIVER CHAMP.** NOVEDAD
Conducción • Infogrames/Midway

6 **RAYMAN 2** ↓
Plataformas • Ubi Soft

7 **STAR WARS EP.1 RACER** ↓
Conducción • Nintendo

8 **F1 WORLD GP 2** ↓
Conducción • Nintendo

9 **SHADOWMAN** =
Aventura • Acclaim

10 **TONIC TROUBLE** =
Plataformas • Ubi Soft

JAPON

1 **AIRFORCE DELTA • DREAMCAST** ↑
Beat'em-up • Namco

La aparición de SOUL CALIBUR en **España** deja el camino libre a AIRFORCE DELTA para proclamarse rey de la **DC** japonesa.

2 **FINAL FANTASY COL. • PSX** ↑
RPG's • Squaresoft

3 **GUITAR FREAKS** ↑
Sim. Musical • Konami

4 **WINNING ELEVEN 4** ↑
Deportivo • Konami

5 **BIO HAZARD 3** ↑
Survial Horror • Capcom

6 **ACE COMBAT 3 ELECTROSPHERE** ↑
Shoot'em-up • Namco

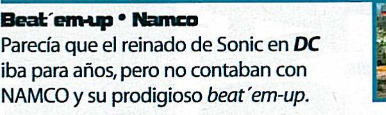
7 **WILD ARMS 2ND IGNITION** NOVEDAD
RPG • SCE

8 **JOJO'S BIZARRE ADVENTURE** NOVEDAD
Beat'em-up • Capcom

9 **LEGEND OF MANA • PLAYSTATION** ↓
Action RPG • Squaresoft

10 **KOF DREAMMATCH'99 • DREAMCAST** =
Beat'em-up • SNK

DREAMCAST

1 **SOUL CALIBUR** NOVEDAD
Beat'em-up • Namco

Parecía que el reinado de Sonic en **DC** iba para años, pero no contaban con NAMCO y su prodigioso *beat'em-up*.

2 **SONIC ADVENTURE** ↓
Plataformas 3D • Sega

3 **SPEED DEVILS** ↓
Conducción • Ubi Soft

4 **THE HOUSE OF THE DEAD 2** ↓
Shoot'em-up • Sega

5 **SEGA RALLY 2** ↓
Conducción • Sega

6 **MARVEL VS CAPCOM** ↓
Beat'em-up • Capcom

7 **READY TO RUMBLE BOXING** NOVEDAD
Deportivo • Infogrames/Midway

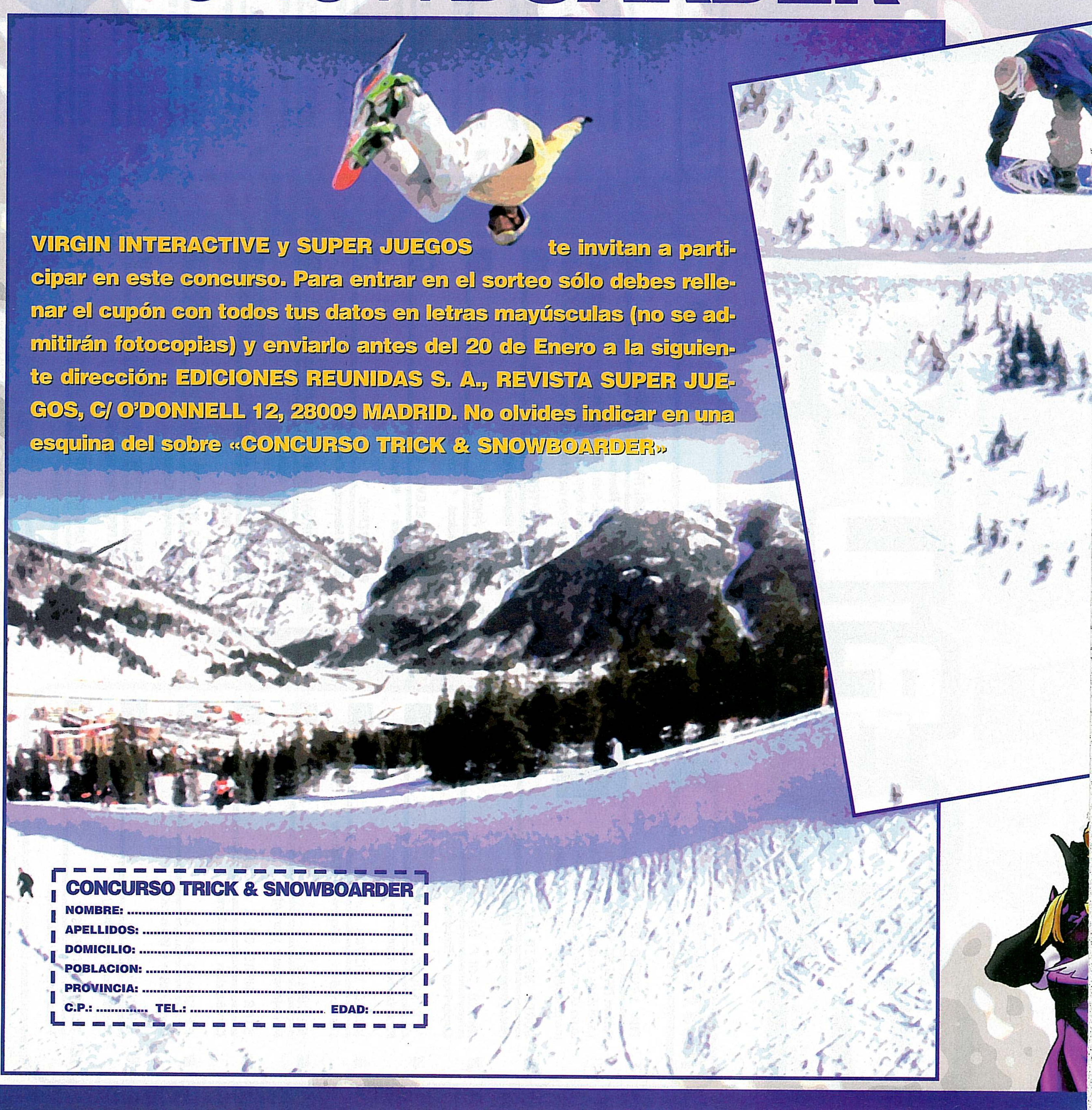
8 **BILLARES** =
Deportivo • Virgin Int.

9 **MONACO GPRS 2** =
Deportivo • Ubi Soft

10 **BLUE STINGER** NOVEDAD
Survival Horror • Activision

1ER PREMIO ☛ UNA TABLA SNOWBOARD AVA

CONCURSO TRICK & SNOWBOARDER



VIRGIN INTERACTIVE y SUPER JUEGOS te invitan a participar en este concurso. Para entrar en el sorteo sólo debes rellenar el cupón con todos tus datos en letras mayúsculas (no se admitirán fotocopias) y enviarlo antes del 20 de Enero a la siguiente dirección: EDICIONES REUNIDAS S. A., REVISTA SUPER JUEGOS, C/ O'DONNELL 12, 28009 MADRID. No olvides indicar en una esquina del sobre «CONCURSO TRICK & SNOWBOARDER»

CONCURSO TRICK & SNOWBOARDER

NOMBRE: ....

APELLIDOS: ....

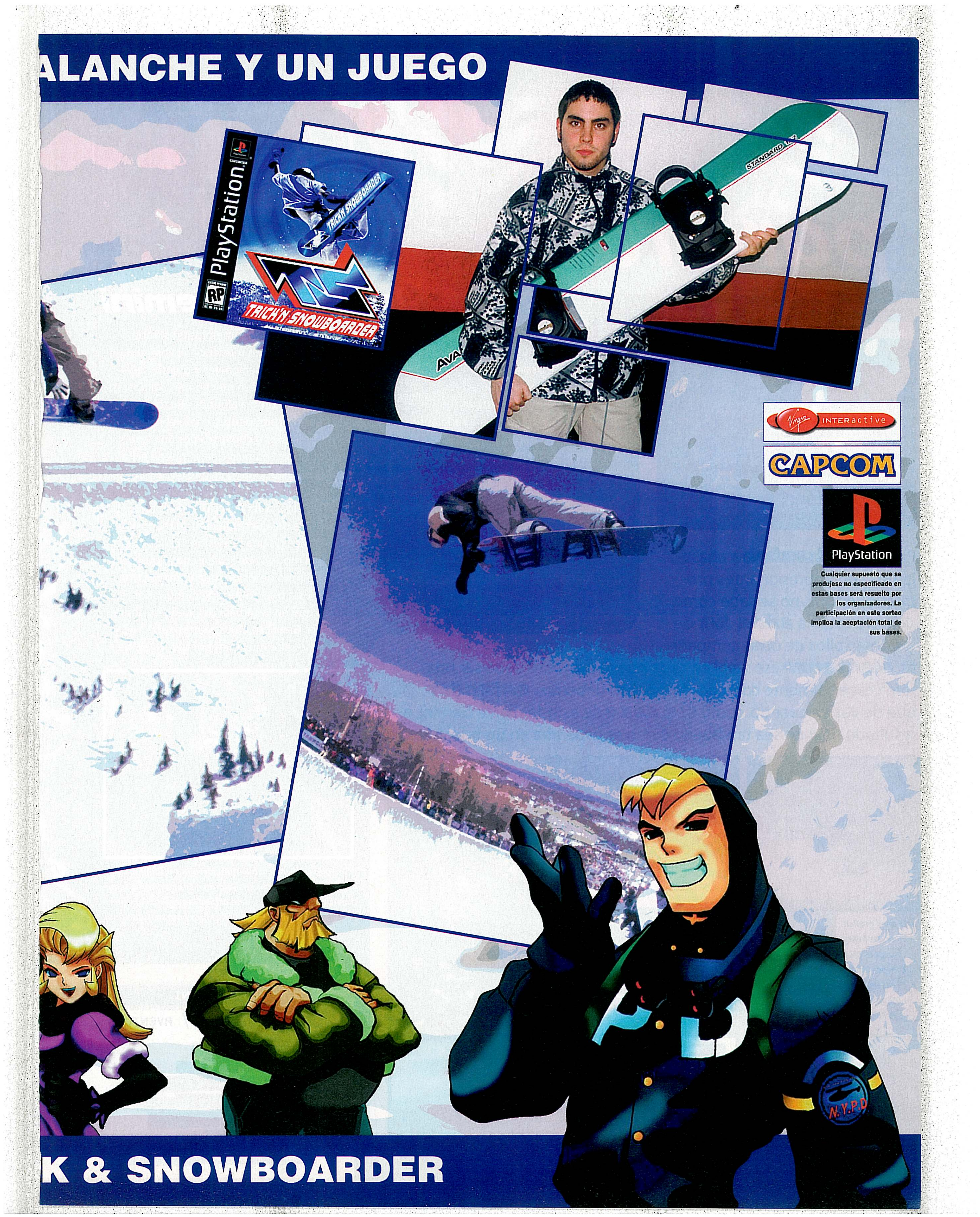
DOMICILIO: ....

POBLACION: ....

PROVINCIA: ....

C.P.: .... TEL.: .... EDAD: ....

2º PREMIO ☛ 29 LOTES DE UN JUEGO TRIC



ALANCHE Y UN JUEGO
PlayStation
TRICK'N SNOWBOARDER
INTERactive
CAPCOM
PlayStation
Cualquier supuesto que se produjese no especificado en estas bases será resuelto por los organizadores. La participación en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.
N.Y.P.D
K & SNOWBOARDER

TRIUNVIRATO para rato

Jet Force Gemini



Rare **acostumbra** a agasajarnos con impresionantes producciones que, no se sabe cómo, siempre están a **años luz** de los desarrollos de otras compañías. **Mantener** ese nivel en cada nuevo proyecto debe ser una tarea especialmente complicada, por eso debemos **entender** que de vez en cuando, como es el **caso** de este Jet Force Gemini, el resultado final no sea tan bueno como se esperaba en un principio.

SUPER *Information*

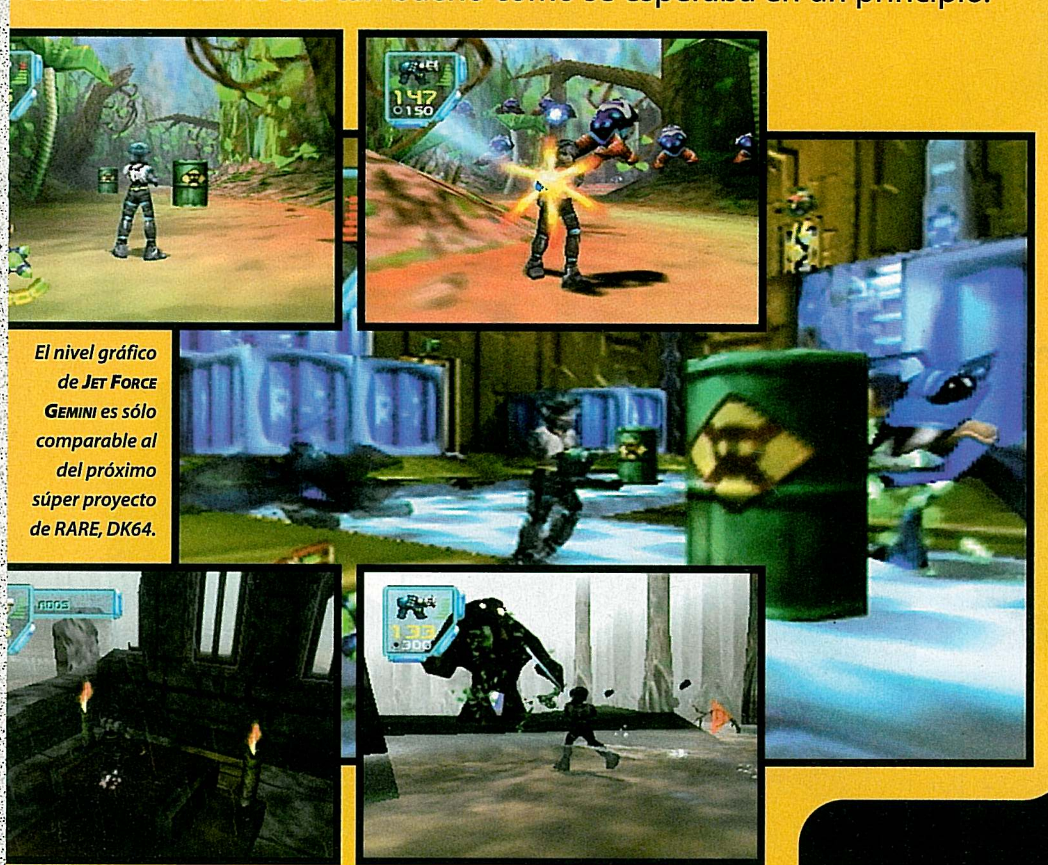
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	RARE

La verdad es que cuando uno comienza a jugar con **Jet Force Gemini**, rápidamente comienza a pensar en todos los buenos calificativos que se merece. Un poco más adelante se para a pensar si el juego se animará un poquillo más con el paso del tiempo, para finalmente comprender que las dosis de aventura, aunque presentes, se ven largamente superadas por el simple mata-mata, eliminando así buena parte de la gracia del juego.

Y es una lástima, porque RARE ha creado el que posiblemente sea el mejor motor 3D para ***Nintendo 64*** (dejando de lado a Donkey Kong 64), con una serie de efectos y, ante todo, una suavidad, nunca vista en esta consola. Las mejoras en el motor hacen referencia al volumen de los personajes y objetos, que parecen mucho más sólidos, así como a algunos efectos gráficos realmente sorprendentes, como el reflejo en suelos brillantes o cubiertos por una leve capa de agua. Lo único que se puede echar en cara en este sentido es que no se hace uso del *Expansion Pak*, por lo que habrá que olvidarse de jugar a **Jet Force Gemini** en un modo de pantalla de alta resolución. Al menos los propietarios de una televisión 16:9 podrán activar el modo *Wide Screen*, con el que ganarán un campo de visión mucho mayor. Una ventaja ésta que no supone ninguna tontería, puesto que en la cámara del juego es donde **Jet Force Gemini** se muestra más débil. Y es que, no se sabe muy bien por qué, RARE ha



Juno comienza la aventura en solitario, aunque con el tiempo Vela y Lupus se sumarán a él. En principio seguirán caminos diferentes, pero al final los tres se reunirán en torno al Palacio de Mizar para su asalto final.



El nivel gráfico de Jet Force Gemini es sólo comparable al del próximo súper proyecto de RARE, DK64.

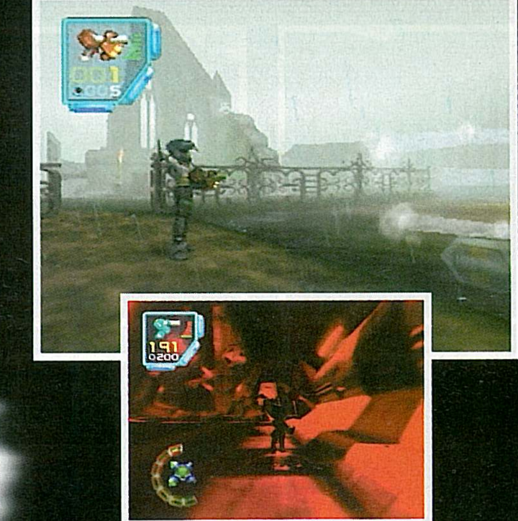
JET FORCE GEMINI	
SHOOT'EM-UP 3D / AVENTURA	
Megas	256
Jugadores	1-4
Vidas	INFINITAS
Fases	10 MUNDOS
Expansion Pak	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	SI (HASTA 6)



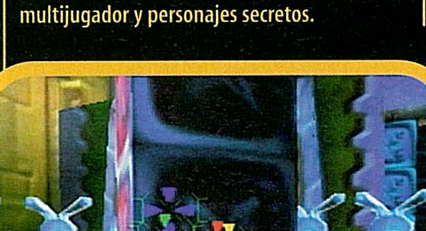
Hay que explorar hasta el último milímetro del mapeado para encontrar todos y cada uno de los Tribals apresados.







Multijugador. Cuatro jugadores en una misma pantalla viendo lo que hacen los demás no es lo idóneo para un modo de juego multijugador, pero a pesar de ello, **Jet Force Gemini** llega a ser divertido. Por cierto, durante la aventura, recoger ciertos tokens proporcionará nuevas modalidades multijugador y personajes secretos.



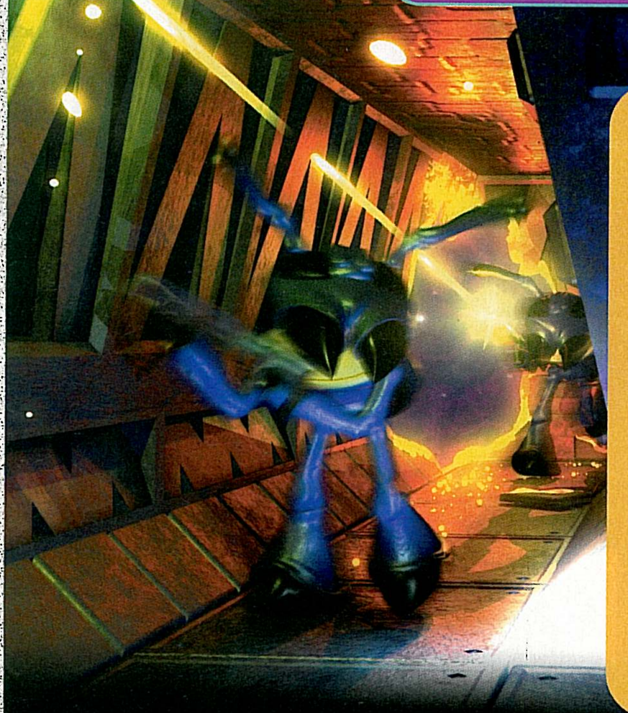




VALORACION

- A pesar del soberbio motor 3D del juego, Jet Force Gemini se mueve en muchas ocasiones en espacios reducidos que aumentan la sensación de claustrofobia. La cámara tampoco ayuda a que podamos distinguir con mayor precisión lo que tenemos a nuestro alrededor en cada momento.
- De cualquier modo, no hay que generalizar. Quizá Rare nos haya acostumbrado a incluir más sustancia en sus juegos. Los usuarios que disfruten pegando tiros a todo lo que se mueva, encontrará en Jet Force Gemini un juego perfecto para sus ambiciones.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
95 — Ningun otro juego de Nintendo 64 ha sido capaz de recrear con tanta perfección los escenarios en que se desarrolla. Hay que agradecer a Rare la incorporación a Nintendo 64 de efectos gráficos más comunes en otros soportes.	95 — No vamos a contar nada de la banda sonora. Lo mejor es que cojas el cartucho, lo introduzcas en tu Nintendo 64 y pongas el volumen bien alto. Será como estar en el cine escuchando una auténtica orquesta.	94 — Si la banda sonora es buena, no lo es menos el sensacional repertorio de efectos de sonido que el juego muestra en cada parte del juego. Lo que no ha quedado tan bien son las voces, al estilo Banjo Kazooie, pero menos graciosas.	89 — Todo, en un principio, es muy bonito, pero con el tiempo el juego se vuelve un pelín pesado. Habría sido mucho mejor relajar un tanto al jugador y proporcionar misiones mucho más suculentas que el simple mata-mata.	92 — + Técnicamente es casi perfecto. Está en castellano. — La jugabilidad es mucho menos de lo que esperábamos.





Un sonido excepcional. Jet Force Gemini cuenta con una de las bandas sonoras más elaboradas y de mayor calidad de todas cuantas hemos podido escuchar en *Nintendo 64*. Además de la perfecta sintetización de los instrumentos (realmente parece como si una orquesta estuviese tocando para nosotros), el compositor de la música demuestra una cierta devoción por clásicos como **John Williams** o aspirantes a clásicos como **Roland Emmerich**. Del primero se observan ciertos ramalazos a clásicos como El arca perdida o el tema principal de Cuentos Asombrosos. Del segundo, hay un tema que parece extraído de la mismísima Independence Day. En cuanto a los efectos de sonido, RARE ha optado por el sistema *Dolby Surround* para la ambientación del juego, así que, si cuentas con equipo de música con esta característica y de un sistema con cuatro o cinco altavoces, podrás experimentar sensaciones hasta ahora inigualables.



La rutina y las escasas dosis de aventura son las que pueden propiciar que Jet Force Gemini pueda aburrir. En este sentido, RARE ha olvidado parte del secreto del éxito que le ha acompañado.



prescindido de la útil rotación de cámara en los controles C-Izquierda y C-Derecha, dejando únicamente el botón R para centrar la vista justo detrás del personaje. Este botón, además, está compartido con la función mirilla, por lo que la acción de centrar la cámara se realiza a una velocidad que, sinceramente, parece un pelín brusca. En cuanto al juego en sí, pues lo dicho, excepcional a nivel gráfico y con una banda sonora magistral (ver texto de apoyo), pero en lo que respecta a la jugabilidad, pierde mucho. Las dosis de aventura que se esperan de un juego como éste son mínimas, por lo que al final uno se acaba cansando de disparar a diestro y siniestro sin encontrar un objetivo claro. **J. C. MAYERICK**



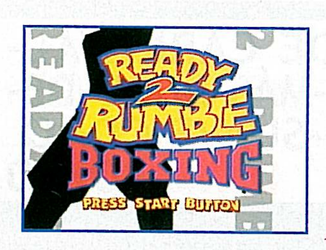








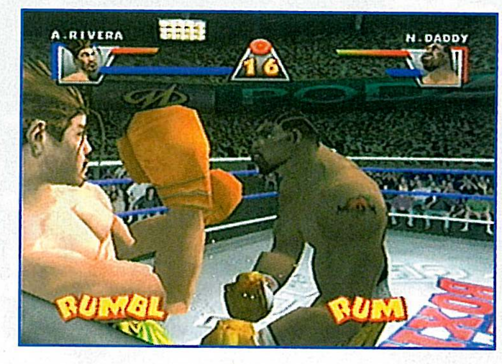
La nueva consola de SEGA ***recibe*** con los brazos abiertos a un programa que hace del boxeo un espectáculo. La ***clave*** del programa está en las magníficas ***animaciones*** de unos grotescos y graciosos personajes y en incluir algunas gotas de simulación dentro de una concepción ***arcade***.



Tradicionalmente el boxeo es una de las disciplinas deportivas que antes llega a las diferentes consolas. A lo largo de los diferentes lanzamientos centrados en este deporte, se han marcado dos tendencias muy diferentes. Una, con un corte de simulación, incluye boxeadores reales y normalmente la posibilidad de crear un púgil y llevarlo hasta lo más alto de la clasificación mundial. La segunda busca en la sencillez su aliado optando por variopintos personajes en los que no faltan notas de comicidad. **Ready 2 Rumble**, se encuentra más en la segunda tendencia, aunque incorpora algunas notas de la primera. Sin ningún tipo de duda, lo más destacado del programa son los púgiles creados por la imaginación de los programadores. Echar un vistazo a estos personajes es como observar a todos los estereotipos que rodean el mundo del cuadrilátero. Así, se puede encontrar desde el clásico armario con una pegada de infarto, hasta pequeños boxeadores con una movilidad endiablada. Tampoco faltan púgiles femeninos, ni referencias a los países de procedencia de cada uno de los personajes. En su reproducción gráfica, los programadores han cuidado todos los detalles, tanto la anima-



A BAILAR *Antes de cada combate y tras conseguir una victoria, los púgiles realizan una especie de baile.*





SUPER Information

FORMATO GD ROM
PRODUCTOR INFOGRAMES
PROGRAMADOR MIDWAY

VALORACION

● el debú del boxeo para la consola de SEGA consigue que este deporte se convierta en un auténtico espectáculo. el diseño de los boxeadores se une a una suavidad de movimientos impresionante. además, la concepción arcade, que predomina en el juego, se ve salpicada con interesantes gotas de simulación.

READY 2 RUMBLE

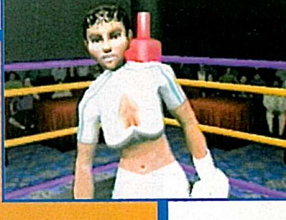
DEPORTIVO

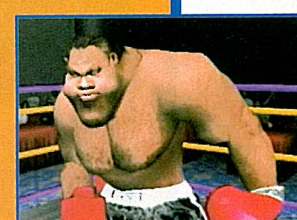
GD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	1
Internet	NO
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VISUAL MEMORY

Boxeadores

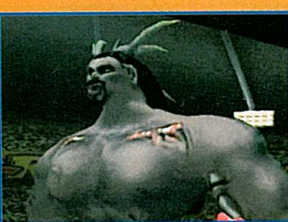
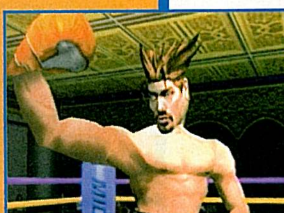
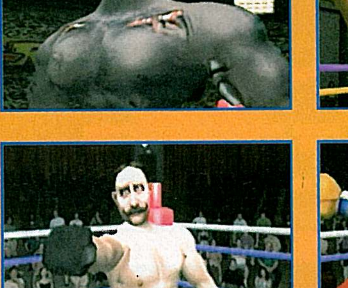
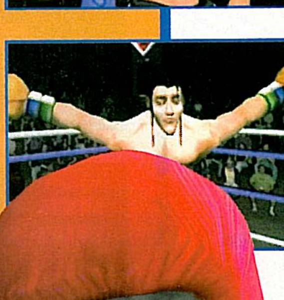
La reproducción de los 16 boxeadores incluidos constituye el aspecto más destacado del programa. Su aspecto, en muchos casos cómico, y su animación corporal y facial hacen que los personajes tomen vida propia sobre el cuadrilátero.



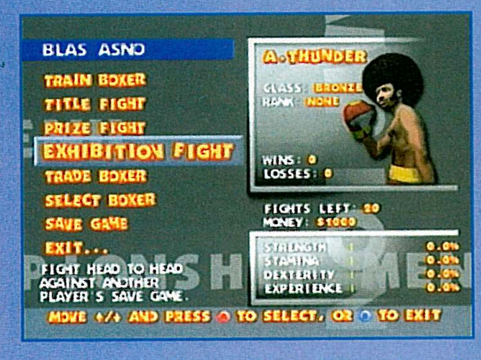




ción facial como los movimientos en combate, así como las presentaciones, en las que cada boxeador hace alguna «monería», constituyen un auténtico espectáculo. Las 6 cámaras incluidas tampoco tienen desperdicio, incorporando desde planos generales hasta la posibilidad de seguir el combate desde la piel de cualquiera de los púgiles. Junto a la variada colección de golpes, el compacto incluye la posibilidad de reunir las letras de «rumble». Estas se consiguen conectando golpes, dando derecho a unos segundos en los que los puños se iluminan como señal

Competición





El modo competición permite seleccionar un boxeador y dirigir su carrera dentro y fuera del cuadrilátero. De todas formas los aspectos ligados a la simulación no llegan a la complejidad de otros simuladores, limitándose a seleccionar los combates, apostar dinero, y elegir los entrenamientos.

GRAFICOS 94

La elección de los luchadores y su diseño gráfico constituyen un auténtico espectáculo por sí mismos. Si a este aspecto le unimos una impresionante animación, se obtienen unos gráficos de lujo.

MUSICA 85

Aunque la variedad musical no es demasiado grande, la melodía principal del juego es muy pegadiza. Tras un rato jugando es difícil quitársela de la mente.

SONIDO FX 90

Antes de empezar los combates se incluye la presentación de los púgiles y algunas palabras de éstos. El mayor despliegue de efectos de sonido se produce cuando los púgiles consiguen reunir la palabra «rumble».

JUGABILIDAD 92

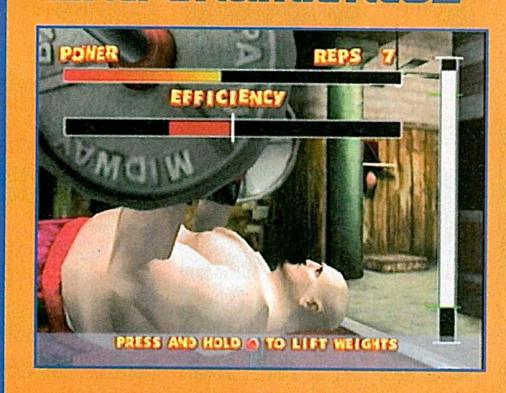
El impresionante apartado gráfico es una invitación de lujo para jugar. Además, el sencillo control y las pocas pero ajustadas decisiones del modo simulación, hacen que el programa sea cien por cien jugable.

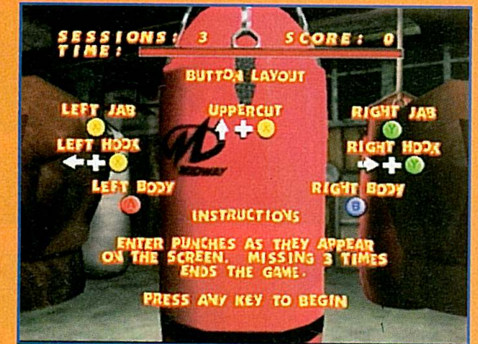
GLOBAL

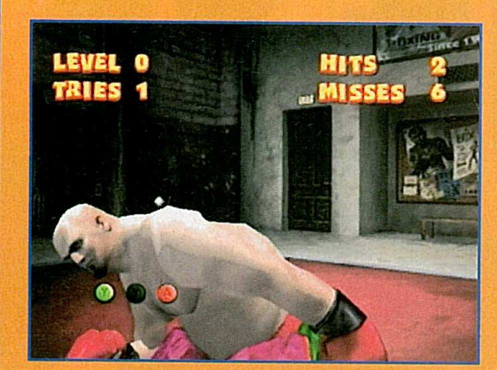


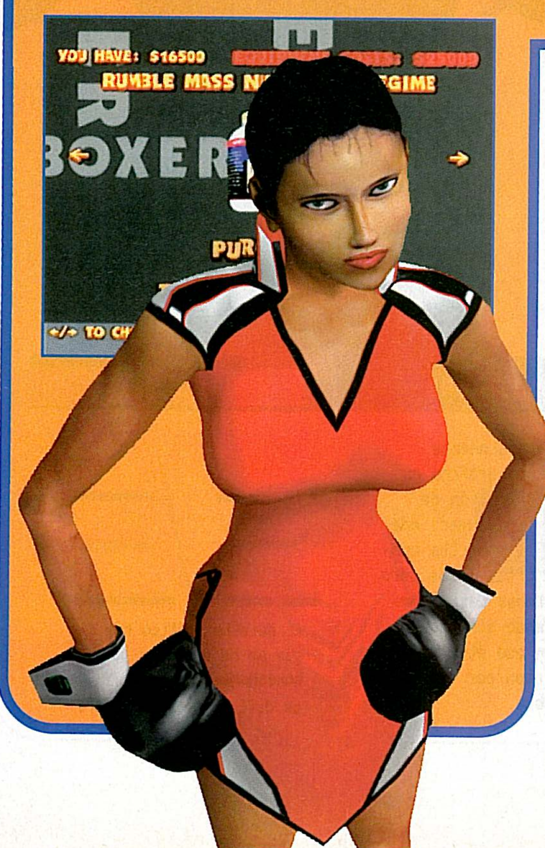
+ El detalle gráfico con el que se ha dotado a los boxeadores.
- Es difícil debutar mejor.

Entrenamientos

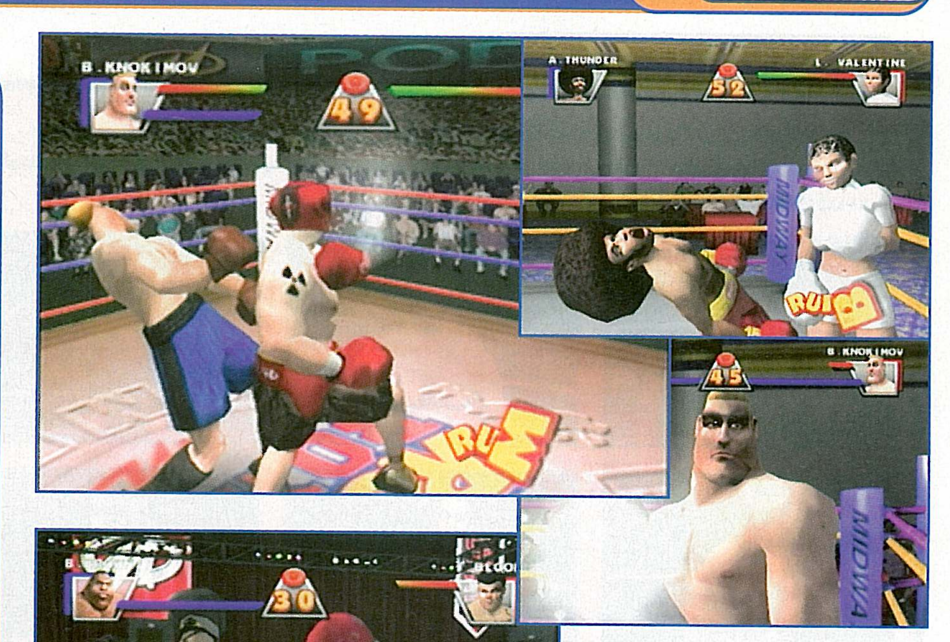








Conseguir dinero tiene como finalidad mejorar las condiciones de los púgiles a través del entrenamiento mediante 6 pruebas y dos regímenes nutritivos. Las mencionadas pruebas van desde el levantamiento de pesas a un reto musical. Sus efectos pueden conseguirse de forma automática o manualmente.



MAXIMO PODER *Si se consiguen reunir las letras de la palabra «rumble» el boxeador dispone de unos momentos de máxima energía.*





del incremento de poder de los púgiles. Por otra parte, el programa se acerca a los simuladores de corte clásico con el modo campeonato. En el mismo se elige un personaje al que hay que entrenar en busca del trono de la división de oro. Cada sesión de entrenamiento cuesta dinero, por lo que, además de pelear, hay que establecer un calendario de combates de dos tipos: unos para ganar dinero y otros para ir subiendo puestos en la clasificación mundial.

Como dato curioso hay que mencionar que la visual memory ofrece, durante los combates, información sobre los golpes conectados, y que el programa es compatible con el *arcade stick*. **CHIP & CE**

Muchos nos preguntamos qué está pasando por la cabeza de Figo en este momento.

En este momento, Figo está pensando en el increíble gol que ha marcado.

¿Será gracias al **modo de entrenamiento** de Uefa Striker?

¿O gracias al increíble **control del balón**?

CON LOS MEJORES EQUIPOS





100% Fútbol

Distribuido por:









También disponible en Dreamcast

Date un...

[RESPYRO]

Spyro 2: En busca de los Talismanes

La **genialidad** de algunos desarrolladores nos llama la atención, como también nos sorprende la capacidad de una **consola** como PlayStation, que aun con los **días** contados, sigue elevando su tope técnico hasta **límites** insospechados. El motor 3D de Spyro 2, por ejemplo, es lo más perfecto que se puede encontrar en el **género** de las plataformas. ¿Será éste el límite **físico** de la consola de Sony?







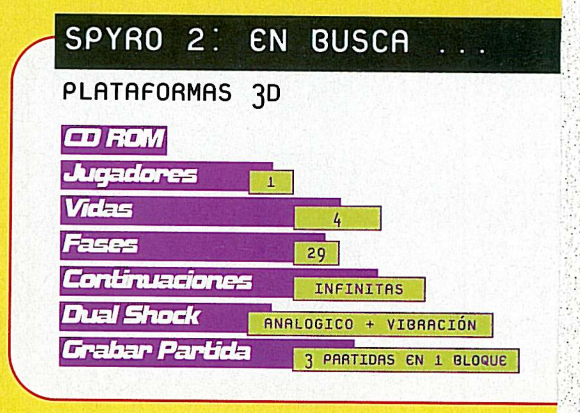
La belleza de los escenarios permite obtener estampas tan bonitas como ésta. En ella, además, se observa la lejanía con que se generan éstos, y lo que es mejor, sin pérdida en la fluidez de movimientos.

Los responsables de semejante alarde técnico no son otros que los californianos de INSOMNIAC, un grupo de programación que alcanzó su mayor éxito con la primera entrega de Spyro el Dragón, aunque con anterioridad habían desarrollado otro título de gran nivel como Disruptor. INSOMNIAC, en cierto modo, puede ser comparado con RARE en ***Nintendo 64***. Son capaces de hacer lo que ningún otro, cuestionando en ocasiones el límite físico de una determinada máquina. En **Spyro 2**, por ejemplo, ha trabajado gente con un currículum inmenso, en el que destacan juegos como Parasite Eve para SQUARE SOFT. Con gente así, imaginamos que será fácil llevar a buen puerto un proyecto. Pero ¿qué hay del juego? Para entender la calidad de **Spyro 2** hay que tener bien presente la revolución que supuso la primera entrega de la saga. Spyro supuso una revolución en el género de las plataformas para ***PlayStation***, que junto a Crash Bandicoot confomaba el mayor alarde técnico que se había visto hasta ese momento en la plataforma de SONY. El sólido motor 3D de Spyro se ha visto mejorado considerablemente, proporcionando una solidez aún mayor y una mejor corrección de persepectiva, que evita la molesta deformación de los polígonos en las zonas más cercanas al punto de vista. Todo ello desemboca en unos escenarios de gran tamaño (es sorprendente lo lejos que se generan éstos), repletos de color y por los que, a veces, resulta



SUPER *Information*

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	SONY CE
PROGRAMADOR	INSOMNIAC



SPYRO 2: EN BUSCA ...

PLATAFORMAS 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	4
Fases	29
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACIÓN
Grabar Partida	3 PARTIDAS EN 1 BLOQUE



Los textos en pantalla, incluso los integrados en el motor 3D del juego, están en castellano.

Las autopistas son complicadísimas carreras en las que difícilmente se logra el 100%.

Jefe Final. En cada mundo, como siempre, habrá que enfrentarse al temido enemigo final de turno. Aunque la dificultad de los mismos no es muy elevada (sus reacciones son previsibles), se han mejorado bastante con respecto a la primera entrega, Spyro el Dragón.

GRAFICOS 95

Todo lo que se diga de Spyro 2 es poco. El motor 3D del juego es soberbio y, ante todo, enormemente suave. Tan sólo se puede echar en cara la pérdida de polígonos en algunas ocasiones, aunque eso sí, muy contadas.

MUSICA 90

Aunque la banda sonora de Spyro 2 está bastante bien, a nuestro entender no se encuentra al nivel del resto del juego. Y es extraño, puesto que la composición ha corrido a cargo del mismo compositor de la primera entrega.

SONIDO FX 93

Los efectos de sonido, en cambio, rayan a un nivel excepcional. El único lunar que se le puede encontrar a Spyro 2 es el doblaje, que parece muy poco profesional. En ocasiones resulta divertido pero por lo cutre.

JUGABILIDAD 95

Una vez que te pongas a los mandos de Spyro 2, nada te separará de él. La gente de Insomniac sabe cómo engancharte, y en lo que respecta a las plataformas, han aprendido a la perfección la lección del maestro Mario.

GLOBAL 94



\+ Todo en Spyro 2 brilla a un nivel excepcional.

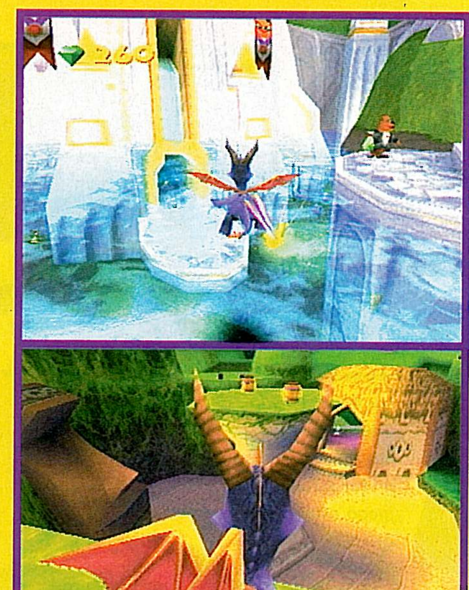
\- De lo suave que es, al final acaba mareando.

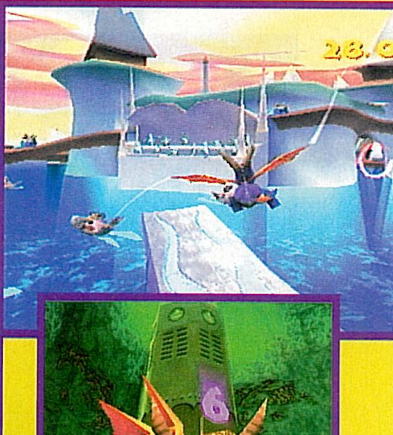
VALORACION

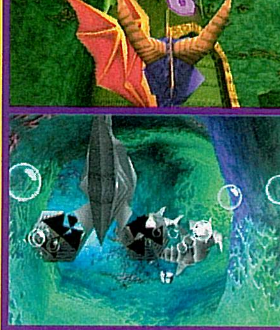
De Spyro 2 sólo hay una cosa segura: que hay que comprarlo. Puede parecer un juego infantil, más propio de un público más joven, pero también es cierto que muy pocos adultos son capaces de no sucumbir ante los encantos de un plataformas como éste. Spyro 2 es un juego para disfrutar de la consola. Exceptuando los momentos más tensos de la aventura, Spyro 2 es un título para relajarse frente al televisor y disfrutar de los maravillosos paisajes que aparecen durante el juego. Es como Memorias de África pero en versión videojuego.

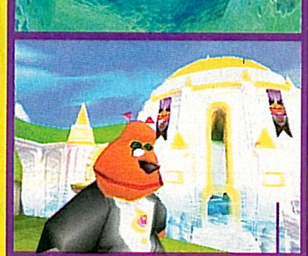
algo mareante moverse, como consecuencia de la excesiva suavidad del motor 3D. Con **Spyro 2**, además, se ha sabido entender a la perfección lo que se busca en un juego de plataformas. Esto conlleva una cierta facilidad a la hora de superar todos los niveles del juego, lo que no indica que la aventura se haya finalizado. Si se busca completar el 100% de cada nivel es cuando de verdad se empieza a apreciar la verdadera jugabilidad de **Spyro 2**. Esto y la gran variedad de situaciones, niveles, personajes, objetos e *items* que aparecerán a lo largo de la aventura, en la que se mezclarán algunas situaciones donde la habilidad será la protagonista, y otras en las que el cerebro será el que deba ser ejercitado. En **Spyro 2**, además, hay que prestar una cierta atención a la relación con los demás personajes del juego. En muchos casos la solución a determinado problema está en ellos, por lo que habrá que dialogar en busca de la forma de salir de esa situación. De ahí la necesidad de que todos los textos y voces estén en castellano, aunque estas últimas, pese a ser graciosas, dejan entrever una cierta «prisa» en la tarea de localización del juego. Con todo, **Spyro 2** es un título ideal para disfrutar estas navidades de una forma relajada y sin complicaciones. Como además cuenta con niveles en la nieve, mejor aún.

J. C. MAYERICK









Sir Moneybags es un listillo que aparece cada dos por tres en el juego ofreciendo ciertas ayudas a cambio de diamantes. Él, además, enseñará a Spyro movimientos avanzados como bucear o trepar.



En cada nivel del juego hay que resolverle la vida a uno de los personajes que por allí circulan. Además, habrá que recoger 400 diamantes, acabar con todos los enemigos, encontrar el talismán y conseguir todas las esferas. ¡Buf!



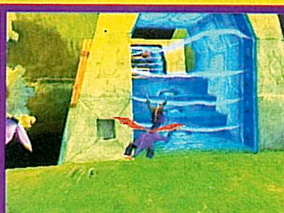






Las esferas. En cada nivel, además del talismán que se entrega por completarlo, existe un determinado número de esferas que sólo es posible recoger tras superar una una serie de pruebas. La variedad de éstas es asombrosa, yendo desde un partido de hockey hasta una sesión de tiro, pasando por exterminar una manada de dinosaurios, dar de comer a un cabezón de la Isla de Pascua e, incluso, resolver ciertos puzzles en los que la concentración mental es imprescindible.

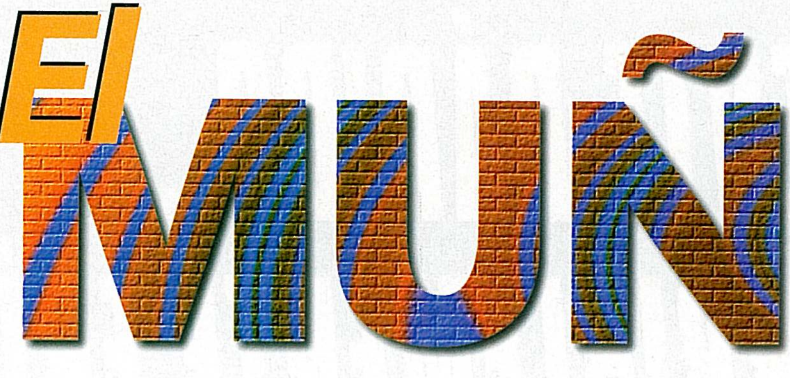








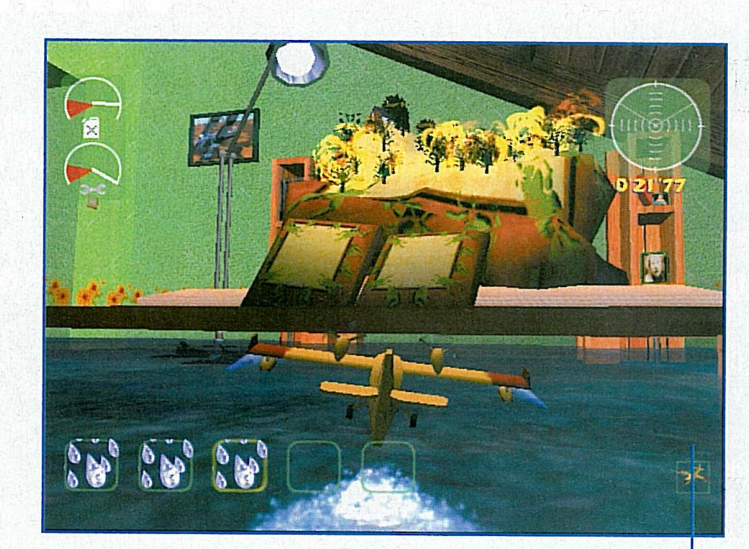
Toy Commander



El MUÑECO viviente

Con la originalidad por bandera, No Cliché nos pone a los mandos de todos los *juguetes* bélicos que podáis imaginar. Como Guthy, el benjamín de la casa, nuestro objetivo será acabar con Hugolín, un *osito* de peluche que ha llevado al motín a todo un cuarto de juguetes.

En su afán por descubrir el género definitivo, los chicos de NO CLICHÉ, después de sorprendernos con juegos como LITTLE BIG ADVENTURE o TIME COMMANDO, han creado una caja de sorpresas llamada **TOY COMMANDER**, la cual atesora varios estilos de juego en un solo título. **TOY COMMANDER** posee elementos de juegos de estrategia, de *shoot'em-up* subjetivos, de puzzles, etc., y lo mejor de todo es que se entremezclan durante el juego de un modo dinámico y sin hacernos perder el hilo. Si a la hazaña del género «indescribible» le añadimos que el modo de un jugador puede extenderse hasta 50 horas de juego y que posee un modo *Multiplayer* al cual pueden jugar simultáneamente hasta cuatro personas, nos encontramos ante uno de los juegos más completos, no sólo de **DREAMCAST**, sino también de todo el panorama del videojuego doméstico. Técnicamente, el programa de NO CLICHÉ posee algún que otro efecto gráfico o rutina que, aunque hasta ahora hubiese resultado imposible ver en una consola, los usuarios de **PC** (con aceleración por *hardware*) habrán visto cientos de veces, aunque eso sí, la suavidad con la que se mueve el entorno sí que es digna de elogio. Tal y como veis en las pantallas, prácticamente toda la acción se desarro-



Una de las misiones más originales que nos propone este originalísimo TOY COMMANDER consistirá en apagar un pequeño incendio con un pequeño hidroavión de juguete.





VALORACION

La gente de NO CLICHE ha creado un completísimo juego que te mantendrá enganchado al mando durante meses, tanto en el modo un jugador como en el multiplayer. Posiblemente, la única pega de TOY COMMANDER son sus sensibles controles y que, si te lo compras pensando que va a ser una especie de QUAKE o algo así, te llevarás un chasco (aunque el modo de varios jugadores sea tanto o más divertido).





Cada una de las habitaciones de TOY COMMANDER posee cientos de elementos cotidianos diseñados de la forma más real posible.

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	NO CLICHÉ

TOY COMMANDER

ARCADE

GD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	3
Fases	50 MISIONES
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM

Multiplayer

Uno de los modos de juego más divertidos de TOY COMMANDER es el *Multiplayer*. En dicho modo podremos competir contra uno, dos o hasta tres amigos, cada uno con diferentes vehículos en una explosiva mezcla entre los piques en red de DESCENT 3 y QUAKE 3.



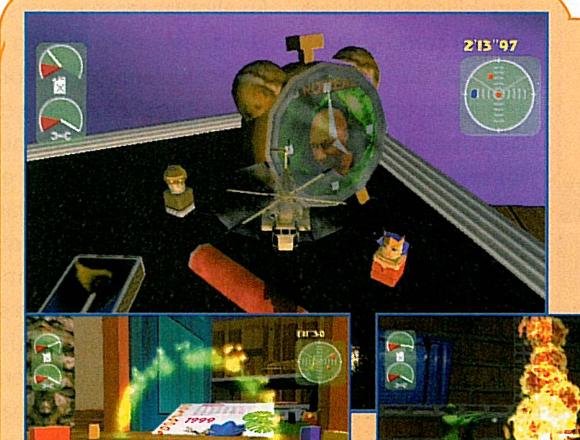


Uno de los jefes con los que nos encontraremos durante la aventura, será esta especie de Godzilla. Si os fijáis bien, comprobaréis que se trata de un disfraz de conejo con la cabeza de un lagarto.

lla bajo una perspectiva que mezcla 1ª y 3ª persona, hecho que resulta realmente extraño, sobre todo teniendo en cuenta que incluye escenarios basados en la estrategia. Aún así, los programadores han sabido adaptar los diferentes géneros al mismo control, que aunque al principio resulta realmente desesperante, al final todo es cuestión de práctica. En resumen, un completísimo título que rezuma por todos sus poros ese inconfundible «estilo europeo» y que logrará engancharte gracias a su longitud de juego y su simpático estilo gráfico. **DOC**

100% Original

Uno de los aspectos más originales de TOY COMMANDER es el hecho de unir en un larguísimo título géneros tan adictivos como el *shoot'em-up 3D*, la estrategia, el puzzle o la conducción.





GRAFICOS 83

Aunque posee un engine increíblemente suave, salvo las características físicas de cada objeto del juego todo lo demás no es nada del otro mundo. Todos los escenarios han sido perfectamente recreados.

MUSICA 90

Un Techno «suavecito» muy bien hecho, con loops llevaderos y muy variados. Hombre, es posible que a los amantes de las bandas sonoras peliculeras como MAY, les resulte un «chunda-chunda» (así lo llaman las abuelas, ¿no?).

SONIDO FX 91

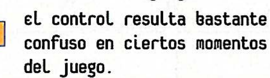
Nunca pensé que las capuchas de los bolígrafos produjesen un estruendo tan poderoso. Todos los efectos han sido muy cuidados, desde el sonido de los motores hasta el producido por las metralletas de juguete que usamos.

JUGABILIDAD 83

Aunque algunas veces el control de nuestro vehículo es algo confuso, la gran cantidad de misiones y, en especial, el modo multiplayer, convierten a TOY COMMANDER en uno de los juegos más divertidos para DREAMCAST.

GLOBAL





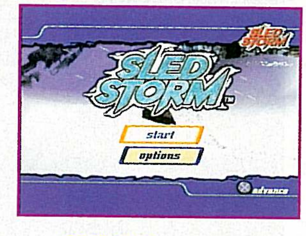
+ La música. La genial mezcla de estilos de juego.
− El control resulta bastante confuso en ciertos momentos del juego.

Una de TRINEOS

Sled Storm



Las nevadas colinas sirven de **circuitos** a unos trineos que se mueven con la suavidad de la que sólo disponen los mejores programas de PlayStation. El resultado es un completísimo **título** que se abre un hueco sin hacer prácticamente ruido.



SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTRONIC ARTS
PROGRAMADOR	ELECTRONIC ARTS

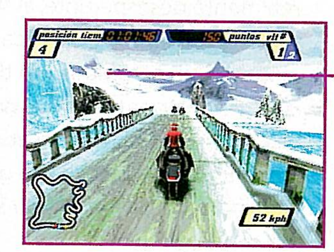
En un momento en el que las campañas de publicidad son un elemento fundamental en el éxito de los videojuegos, los títulos estrella de cada compañía llegan precedidos de todo tipo de información. En este contexto sorprende la llegada de **Sled Storm**, un programa que sin hacer ruido reúne tanta jugabilidad y calidad gráfica como el que más. Los protagonistas son unos trineos motorizados, a los que también puede denominarse como motos de nieve. La reproducción de sus movimientos y la sincronización de sus pilotos permite que ambos se conviertan en un solo elemento, sin perder la identidad de cada una de las partes. El control de los trineos es otro de los aspectos fundamentales en el programa, ya que la maniobrabilidad hace que el juego «enganche» al usuario desde un primer momento. Los escenarios incluidos también colaboran en el apartado gráfico, ofreciendo una amplia variedad de elementos. Además, los recorridos no están cerrados, ofreciendo múltiples atajos y caminos alternativos. En ellos las rampas y desniveles son constantes, permitiendo realizar espectaculares saltos. Por otra parte se confirma la inclusión del modo de cuatro jugadores simultáneos, en el que se ha logrado eliminar, casi por completo, las clásicas ralentizaciones. El ambiente que rodea a todas las pruebas se completa con una espectacular banda sonora, que marca el ritmo incluso durante el desarrollo de las carreras. De todas formas, lo mejor para contrastar la calidad del juego es ponerse a los mandos de uno de los trineos y comprobarlo por uno mismo.

CHIP & CE

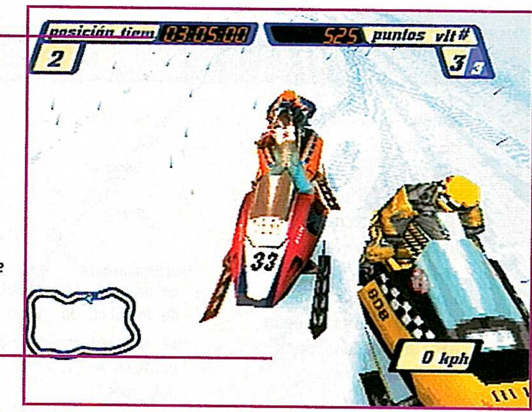
PANTALLAS DE CARGA *Para no aburrirse demasiado durante los periodos de carga, el programa ofrece consejos y la posibilidad de elegir entre las diferentes melodías.*



ESCENARIOS *A diferencia de lo que suele suceder en los juegos sobre deportes de invierno, el programa incluye variados escenarios.*



REPETIMOS *Las repeticiones ofrecen espectaculares imágenes, mostrando vistas frontales de las motos de nieve.*



VALORACION

● entre las motos de agua y las motos espaciales, las motos de nieve se abren un hueco en PLAYSTATION. el programa sorprende por su sencillo control y por el efecto de velocidad logrado por sus programadores. De lo mejor que hemos visto sobre la nieve en mucho, mucho tiempo.

SLED STORM

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-4 MULTITAP
Vidas	3
Competiciones	2
Circuitos	14
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD






PERSONAJES

El aspecto de los diferentes pilotos incluidos es un estereotipo de los practicantes habituales de este tipo de disciplinas.

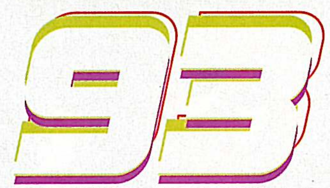



Snowboard



La prueba estrella es el campeonato, en el que es necesario llegar el primero a la meta para acceder al siguiente circuito. Los puntos logrados mediante piruetas y pasando por encima de carteles, permiten mejorar los trineos.

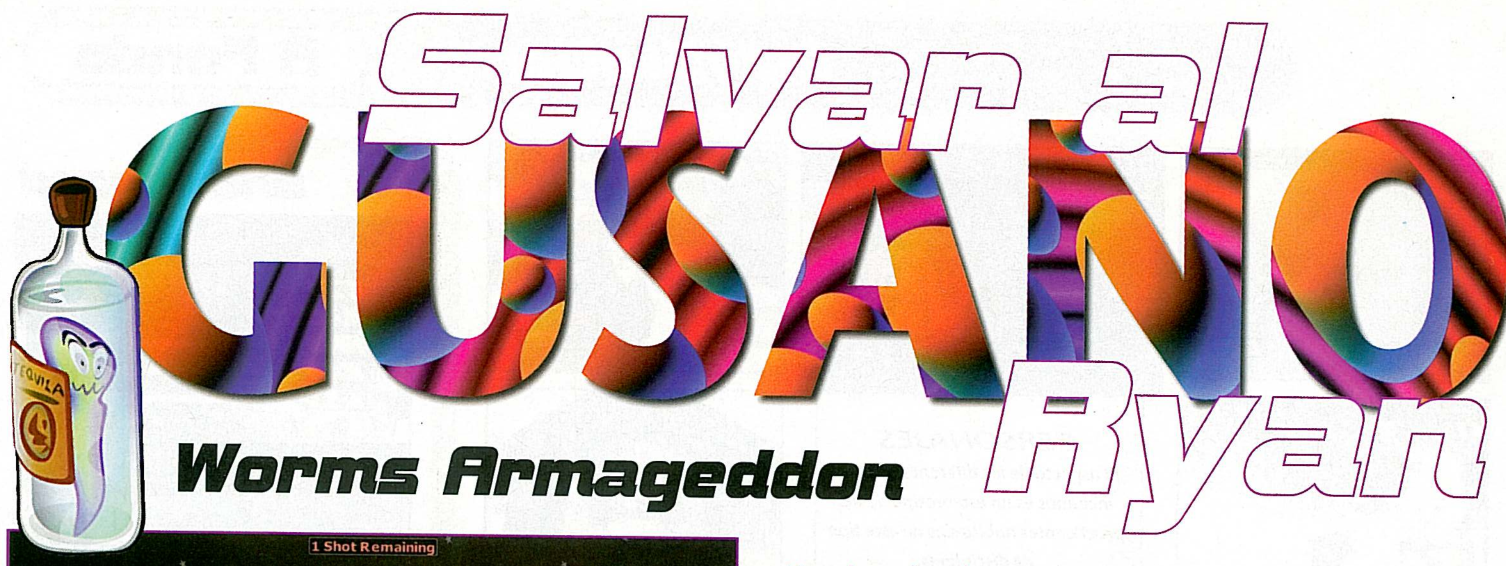


4 Jugadores

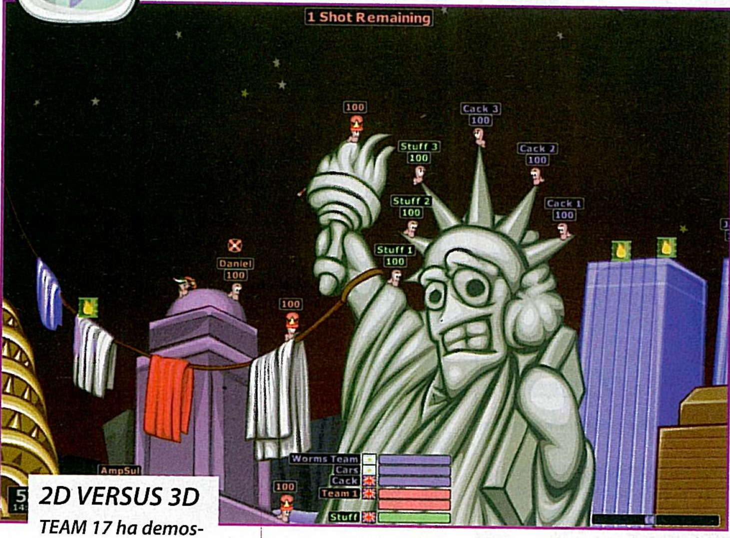
El programa incluye un modo que permite que hasta cuatro jugadores participen de forma simultánea. Para ello emplea la división de la pantalla en el mismo número de ventanas. En el modo de dos jugadores, la pantalla puede dividirse vertical u horizontalmente.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94 — el programa consigue recrear perfectamente los movimientos de trineos y pilotos dotándolos de una gran velocidad. Todo ello se logra sin tirones ni brusquedades de ningún tipo.	93 — el apartado musical es un ejemplo para el resto de juegos. En la banda sonora cuenta con grupos como Rob Zombie, Econoline Crush o Uber Zone. La melodía que acompaña durante las carreras puede elegirse durante el menú de carga.	85 — Aunque la música deja el resto del sonido en un segundo plano, los efectos incluidos cumplen perfectamente su misión. Entre ellos destacan, aparte del sonido de los motores, los gritos de los pilotos.	93 — el control de los trineos es muy sencillo, complementándose con las piruetas necesarias para incrementar los ingresos. El modo de cuatro jugadores simultáneos es otro de los aspectos a tener en cuenta.	93 + el sencillo control de los trineos. - Alguna opción extra no estaría de más.

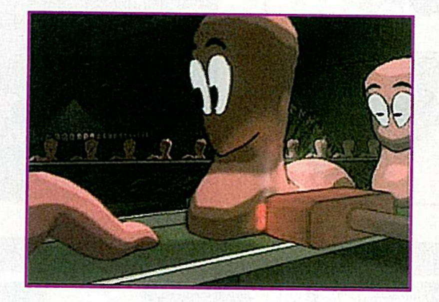


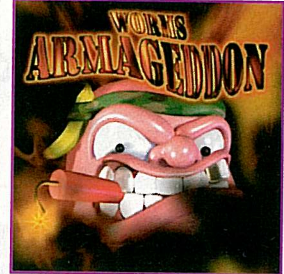
Salvar al GUSANO Ryan

Worms Armageddon



Nos han hecho **esperar** varios años, pero por fin tenemos la **continuación** del que probablemente sea el juego más **adictivo** para jugar con **amigos** durante meses.





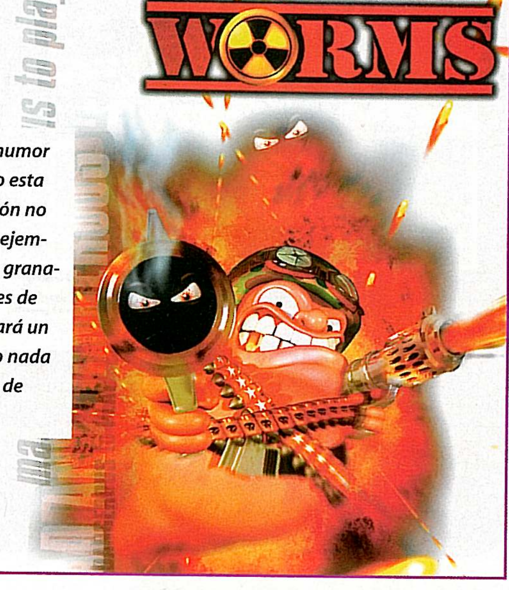
2D VERSUS 3D *TEAM 17 ha demostrado que se puede hacer un lavado general de cara de un juego sin perder su encanto. Afortunadamente no han caído en el error de querer trasladarlo a las 3D, porque seguramente no sería lo mismo. Y sino que se lo pregunten a* BOMBERMAN.

Lo confieso. WORMS ha sido de lejos el juego al que más tiempo he dedicado. Sin embargo, lo genial que era jugando acompañado, se convertía en un tostón en solitario, que es básicamente lo que soluciona su secuela. **WORMS ARMAGEDDON** presenta varios cambios respecto a su antecesor, pero sin perder ni un ápice de su mecánica de juego. Lo primero que salta a la vista son los cambios de aspecto generales, que han pasado de los pequeños gusanos a otros con un estilo muy de dibujo animado, con más volumen y con mayor personalidad. Lo mismo ocurre a los escenarios, que han sido revestidos de ese mismo

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	MICROPROSE
PROGRAMADOR	TEAM 17

DETALLES *El humor siempre ha presidido esta saga, y en esta ocasión no iba a ser menos. Por ejemplo, si lanzamos una granada Holy (Santa), antes de hacer explosión sonará un «aleluya» que poco o nada tiene que envidiar al de* ***Haendel***.





VALORACION

● Una cosa está clara: los que se zambulleron en el anterior WORMS se comprarán a ciegas la secuela. Y es que WORMS ARMAGEDDON, pese a ser más de lo mismo, es una evolución lógica, cuidada y, sobre todo, sumamente acertada. Aparte del cambio estético y la inclusión de modos y armas, el resto sigue prácticamente invariable. En este caso, el hecho de que no varíe en su esencia es una magnífica noticia.

WORMS ARMAGEDDON

ESTRATEGIA

CD ROM	
Jugadores	1-4
Vidas	1
Fases	MISIONES
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO + VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (2 BLOQUES)

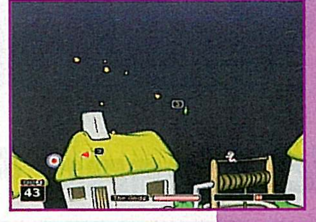
look.Pero lo importante no es lo de fuera, sino lo que encierra el juego. A través de los nuevos menús (lejos quedan los sosos de la anterior versión), podremos seleccionar entre varias modalidades de juego: un jugador, modo *multiplayer* rápido y creación de un juego nuevo. Este último te permite seleccionar equipo, nivel de dificultad, se puede generar el tema de escenario según las preferencias personales (en el primer WORMS era aleatorio), el tiempo máximo de la partida, los puntos de vida de los gusanos, etc. En el modo *Quick Multiplayer* haremos eso, jugar una partida rápida hasta con cuatro equipos en pantalla. Pero el modo que más se ha potenciado es el de un solo jugador, con misiones, entrenamiento, *deathmatch* y demás subjuegos que lo hacen tan divertido como el *multiplayer*. Si escogéis este título entre otros con más nombre, estad seguros que la diversión está garantizada durante meses. **THE SCOPE**



ARMAS NUEVAS *Todavía nos quedan muchas por encontrar, pero **WA** incorpora mortero, hacha, bomba suicida, bomba topo, bate de béisbol, jet pack, skunk (mofeta), granada santa y un montón que se irán descubriendo poco a poco.*

THE END OF THE WORM IS NIGH

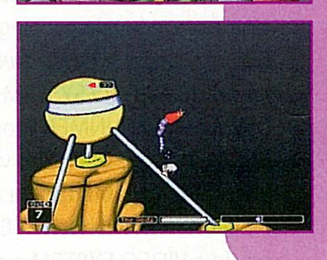
Training

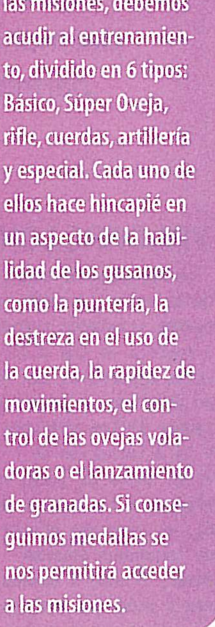












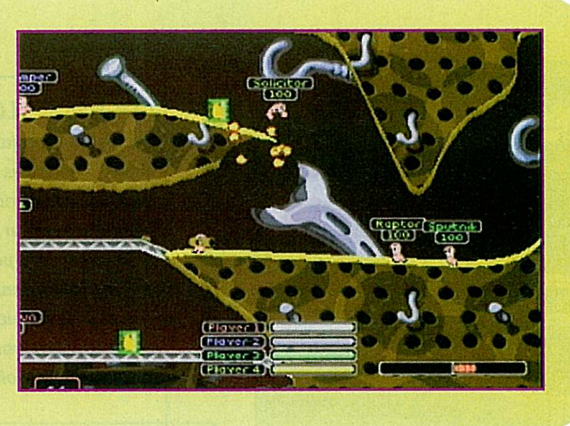
En el modo de un jugador, antes de acometer las misiones, debemos acudir al entrenamiento, dividido en 6 tipos: Básico, Súper Oveja, rifle, cuerdas, artillería y especial. Cada uno de ellos hace hincapié en un aspecto de la habilidad de los gusanos, como la puntería, la destreza en el uso de la cuerda, la rapidez de movimientos, el control de las ovejas voladoras o el lanzamiento de granadas. Si conseguimos medallas se nos permitirá acceder a las misiones.



Modos de Juego

Aunque el modo *multiplayer* siempre será el punto fuerte de cualquier WORMS, en esta ocasión se ha cuidado tanto el hecho de jugar en solitario que lo hace casi tan divertido como el anterior.





GRAFICOS — 87

el lavado de cara general del juego le ha sentado fantásticamente, y lo que antes era un juego con gráficos pobretones, salvo en las secuencias, ahora es bonito de ver e imaginativo en sus escenarios.

MUSICA — 82

no es un apartado al que le prestaréis mucha atención, porque queda totalmente marginado y oculto por los efectos de sonido. salvo en la intro y los menús, sólo sonarán pequeños tambores lejanos. eso sí, dan ambientillo.

SONIDO FX — 89

voces menos «pitufas» que en la anterior versión, pero igualmente simpáticas. los efectos de sonido se han incrementado a la par que el número de armas. no nos cansamos de oír sus grititos una y otra vez.

JUGABILIDAD — 94

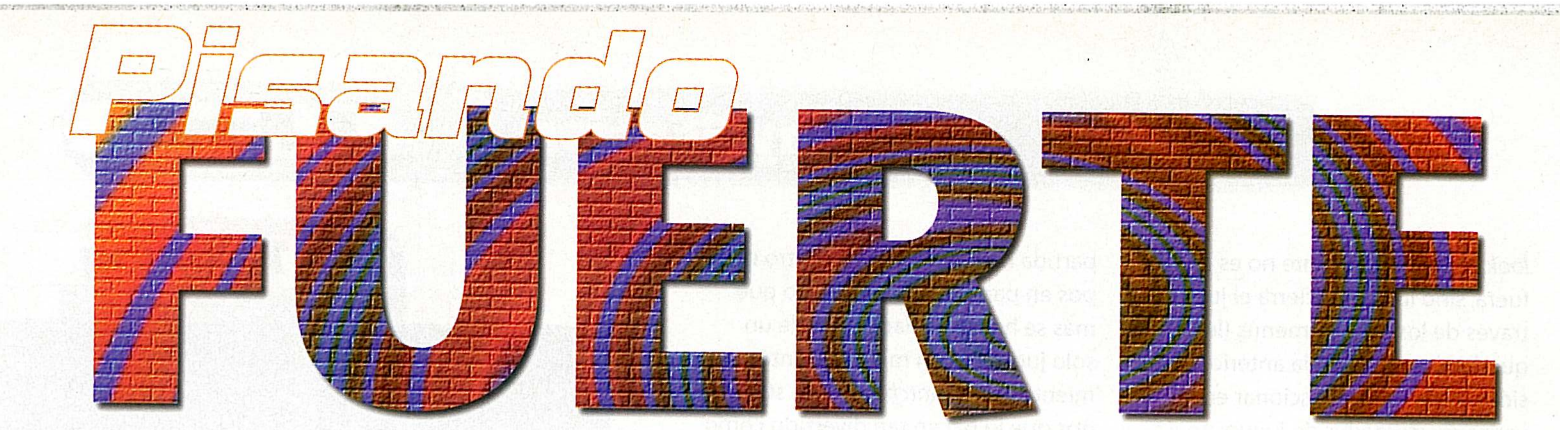
los que crean que esta puntuación es excesiva, es que jamás se han echado una partida a WORMS. si le cogéis el «tranquillo» tendréis juego para semanas, meses o, en mi caso, años. no diga WORMS, diga jugabilidad.

GLOBAL — 90



+ el modo para un jugador ahora es divertidísimo.

− si se ha jugado mucho al anterior, cuesta adaptarse un poco a las novedades.



F1 World Grand Prix

Los **usuarios** de Dreamcast están de enhorabuena, ya que van a disfrutar del programa más **espectacular** del mundo de los videojuegos. Además, la nueva versión se permite el lujo de mejorar el **entorno** de los circuitos incluidos en el cartucho de N64.



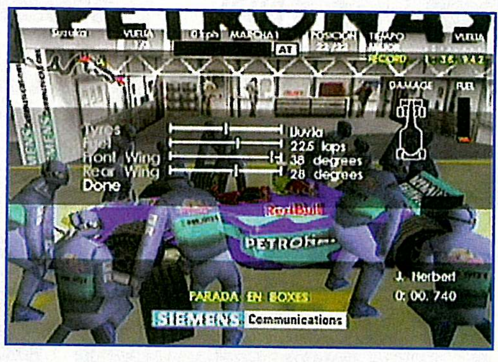
VALORACION

La fórmula uno cobra fuerza en DC lanzando su segundo simulador cuando la mayoría de las disciplinas deportivas aún no han debutado. A pesar de algunos fallos gráficos y de la eliminación de varios modos de juego con respecto a la versión de N64, el programa ofrece una innegable calidad. Además, frente a MONACO GPRS 2 tiene la ventaja de incluir datos reales.

La Fórmula Uno ha sido el género deportivo en el que mejor se ha apreciado la diferencia entre las consolas de 32 y 64 *bits*. Los encargados de mostrar esta evolución fueron las dos entregas de F1 WORLD GRAND PRIX para ***NINTENDO 64***, en las que VIDEO SYSTEM y PARADIGM ENTERTAINMENT lograron un impresionante derroche visual no exento de jugabilidad. La aparición de la nueva consola de SEGA ha animado a VIDEO SYSTEM a convertir el programa con el reto de trasladar toda la espectacularidad lograda en los programas originales. El resultado logrado sigue siendo espectacular, destacando la impresionante reproducción de los elementos que rodean los circuitos. Entre ellos, puede observarse el detalle con el que se recogen diferentes edificios o el ondear de banderas en las gradas. Sorprende, sin embargo, que en las cámaras en las que se aprecian los coches desde la cabina y desde la parte posterior



*GRAND PRIX Este modo reproduce fielmente el reglamento de la **Fórmula Uno**. Antes de cada premio hay que disputar los entrenamientos de viernes y sábado, la carrera de clasificación y el calentamiento que precede a cada gran premio.*

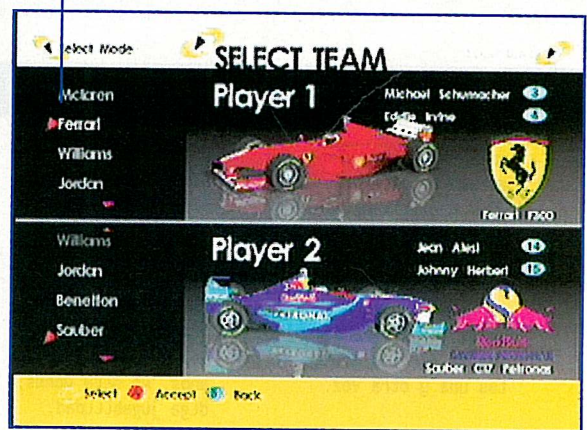




*COCHES Y PILOTOS Una de las ventajas sobre MONACO GPRS 2, es la incorporación de escuderías y pilotos reales. Estos están tomados de la temporada pasada, por lo que la última entrega de F1 para **PSX** es la única que nos ha ofrecido, de momento, a los pilotos españoles.*

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	VIDEO SYSTEM





F1 WORLD GRAND PRIX

DEPORTIVO

GD-ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Competiciones	3
Continuaciones	INFINITAS
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM

Repeticiones

Aunque se ha eliminando el modo «retransmisión», las repeticiones permiten cambiar el coche seguido por la cámara en cualquier momento, así como una enorme variedad de perspectivas.







del casco del piloto, las texturas de los vehículos se encuentran al nivel de los demás elementos. De todas formas, las cámaras que se sitúan detrás de los coches, además de permitir un mejor seguimiento de las carreras, presentan una mayor calidad. En el apartado visual se ha eliminado uno de los aspectos más espectaculares de las versiones de ***N64***, el modo que permitía seguir las carreras como una retransmisión televisiva.

Sin embargo, esta faceta queda cubierta con las repeticiones en las que pueden elegirse diferentes cámaras (una de ellas similar a la de la mencionada opción). Otra de las diferencias es el cambio en el panel de control, que ha pasado de estar situado a la derecha de la pantalla a ubicarse en la parte superior. También se han eliminado otros dos modos, concretamente el tutorial y el de los escenarios de la temporada anterior.

A pesar de estas eliminaciones, el programa ofrece una perfecta simulación del «gran circo» de la **Fórmula uno**, presentando como ventaja sobre su único competidor (MONACO GPRS 2), la inclusión de los pilotos y coches que participaron durante la temporada del 98-99. La batalla por conseguir el mejor simulador de este deporte en ***DREAMCAST*** ha comenzado mejor de lo que jamás pudimos imaginar. **CHIP & CE**



Dos Jugadores





Como buen juego de conducción que se precie de serlo, el modo de dos jugadores simultáneos sigue siendo una alternativa imprescindible.





GRAFICOS 93

La versión para DC ha logrado superar la impresionante reproducción de los escenarios de las entregas para N64. Su único punto débil es la reproducción de los vehículos con algunas de las cámaras.

MUSICA 85

La música acompaña al jugador durante las carreras. Parece que este protagonismo musical va tomando cuerpo en la Fórmula uno, ya que también es recogido en su único rival.

SONIDO FX 85

Lo más destacado en este apartado es el sonido de los motores, atenuado por la música y algunos comentarios en inglés. Sin embargo, lo menús aparecen en español, entre otros idiomas.

JUGABILIDAD 91

A pesar de que se han eliminado algunos de los modos recogidos en las versiones de N64, ponerse a los mandos de un Fórmula sigue siendo una auténtica delicia.

GLOBAL



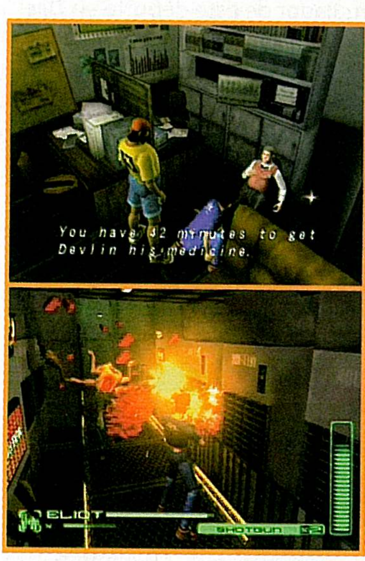
+ La reproducción de los elementos que rodean los circuitos.

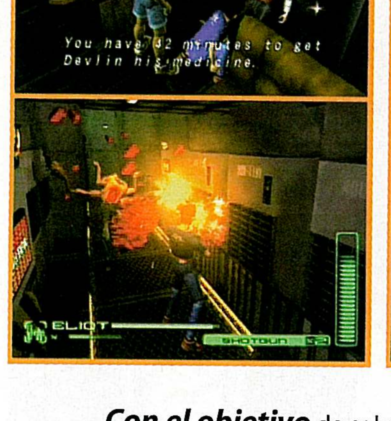
- Elimina varios modos de las versiones de N64.

La isla MISTERIOSA

Blue Stinger

Después de sufrir no pocos **cambios** en su adaptación al mercado occidental, el ***survival horror*** de Climax Graphics llega por fin a Europa a manos de Activision. Prepárate para afrontar el terror, la ***acción*** y el misterio de una aventura que se remonta a la época de los ***dinosaurios***.









*Para crear **BS** CLIMAX se rodeó de auténticos profesionales de **Hollywood**. **Robert Short** (diseño de bichos) y **Pete Von Sholly** (Storyboard) trabajaron con **Tim Burton** en Bitelchús y Mars Attacks respectivamente.*

Con el objetivo de solventar uno de los aspectos más criticados del original japonés, como era el excesivo alejamiento de la cámara en algunos puntos del juego, ACTIVISION metió mano en todo el sistema de vistas de **Blue Stinger**. Con ello ha convertido la aventura cinematográfica de CLIMAX GRAPHICS en un clon de Tomb Raider, en el que la cámara sigue fielmente la espalda del personaje, en detrimento de los espectaculares escenarios del juego, e impidiendo en más de una ocasión la visión de los enemigos de mayor tamaño. Es el defecto más palpable, junto a la desaparición de algunos elementos (como el Sex-Shop), de esta versión *PAL* respecto al **Blue Stinger** japonés, que nació como la respuesta ***DC*** a Resident Evil, para quedar después como una aventura larga, impactante a nivel visual, pero demasiado enrrevesada para hacer sombra al mito de CAPCOM. Todos aquellos que achacan a los juegos de ***Dreamcast*** una excesiva facilidad deberían probar antes este título, uno de los más largos y complejos de los últimos años. **Blue Stinger** se desarrolla en un gigantesco complejo con 230 localizaciones diferentes donde no es difícil perderse, y en el que es preciso solventar todo tipo de misiones secundarias antes de avanzar a nuevas porciones del mapeado. Esa dificultad, que se traduce en días de juego, es la mejor cualidad de **Blue Stinger**. Es una desgracia que no llegue hasta nosotros con textos en castellano.

NEMESIS



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	ACTIVISION
PROGRAMADOR	CLIMAX GRAPH.

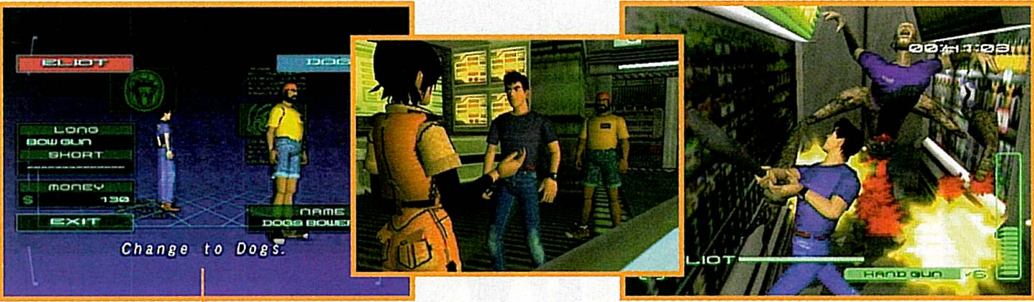


BLUE STINGER

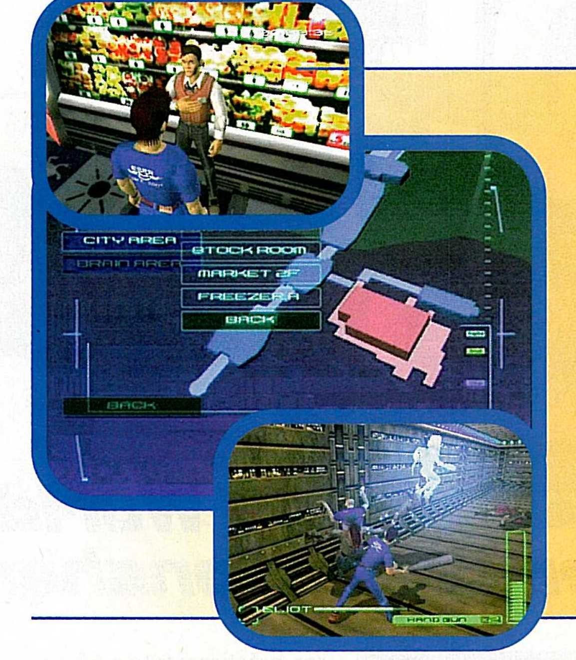
SURVIVAL HORROR/AVENTURA 3D

GD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	230 LOCALIZACIONES
Continuaciones	NO
Vibration pack	SI
Grabar Partida	VM





Es posible elegir personaje entre Eliot y Dogs y así aprovechar sus diferentes habilidades. Eliot sabe nadar, mientras que Dogs es más lento pero puede portar armas pesadas.



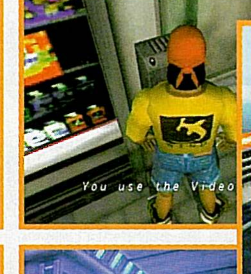
Dinosaur Island

El mastodóntico complejo de *Dinosaur Island*, compuesto por 230 localizaciones diferentes, no sólo comprende todo el área de laboratorios donde se inicia la acción. Más adelante se encuentra un centro comercial de dimensiones bíblicas con tiendas de armas, una juguetería, una librería (que sustituye al *Sex-shop* del original japonés), un videoclub y diversos almacenes de carga. Y sólo es el principio. Túneles bajo el agua, bares, avenidas repletas de tiendas salones recreativos... Incluso los lávabos públicos encierran valiosas pistas y objetos de interés para avanzar un poco más hacia el interior de esta misteriosa isla.

VALORACION

● activision intentó mejorar las cámaras del B.S. original, pero ha acabado desgraciándolo en un aspecto tan importante como es la jugabilidad. esa manía de situar la vista constantemente a la espalda del protagonista impide ver por dónde se acercan los enemigos situados a lo lejos, por no hablar de las veces que el cabezón del personaje oculta a la vista cualquier objeto del suelo. en lo que no hay queja alguna de B. STINGER es en su durabilidad. el descomunal mapeado, unido al hecho de que para conseguir las mejores armas (sable láser, etc...) hay que pasar horas matando mutantes, otorga a B.S. una vida más larga que el resto de juegos de DC.

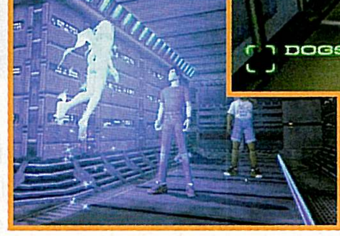












*Uno de los principales atractivos de **B.S.** son la ingente cantidad de armas que permite utilizar. De corto alcance, como el bate o el hacha, y de largo alcance, como el lanzagranadas o la escopeta recortada. También existen camisetas que otorgan a quien las vista técnicas de kárate o wrestling.*

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
90 — A nivel visual B. S. es un mundo de luces y sombras. Las texturas en las paredes y los personajes son sensacionales, al igual que el diseño de los bichos, pero la constante cámara cercana te impedirá apreciarlo.	85 — CLIMAX GRAPHICS quería crear una aventura cinematográfica, y para ello acompañó la acción de un score prodigioso, digno de JOHN WILLIAMS o JERRY GOLDSMITH. el problema es que tras dos horas, uno acaba hasta el gorro.	84 — en contraste con los efectos de sonido, que exigen a gritos conectar la consola a un equipo de música, las voces (en inglés) de payaso de los protagonistas echan por tierra buena parte del trabajo conseguido por los FX.	85 — Además del problema de la cámara, el control del personaje presenta muchos problemas a la hora de nadar o bucear. lo que es indudable es la diversión de manejar todo el arsenal del juego, especialmente el bate.	88

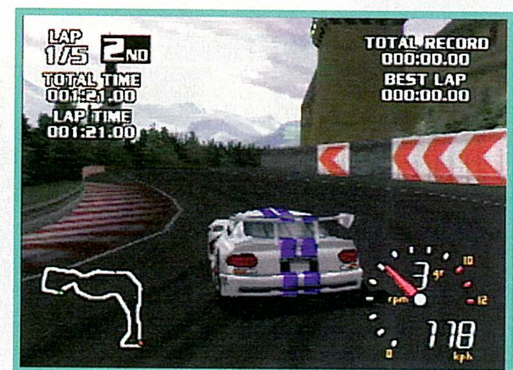


+ el diseño de las criaturas. La longitud del juego.
- este juego pedía a gritos ser traducido al castellano.

Por fin ALGO GRANDE

World Driver Championship

Cuando perdíamos la **esperanza** de ver un juego de coches realmente **completo** e interesante en N64, llega World Drive Championship para **demostrar** que no estábamos locos y que era posible hacer lo que todo el mundo estaba **pidiendo** a gritos desde hace siglos.



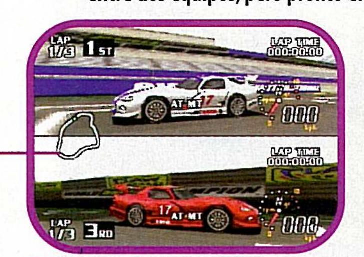
Tras jugar a **WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP** a uno le queda cierto sabor agridulce. La alegría, evidentemente, supera con creces a lo amargo y viene dada por la gran calidad y las enormes prestaciones de este juego de MIDWAY. La tristeza, y quizá hasta cierto rencor, nos la produce ver que salvo tres o cuatro honrosas excepciones, casi todos los juegos de conducción anteriores eran una triste sombra que debería hacer pensar a sus programadores de su capacidad. Será mejor dejar el tema y centrarnos en lo mucho y bueno que encontraréis en **WDC**. Para empezar, os diremos que cuenta con los mejores gráficos tanto en coches como en los recorridos, y que sus movimientos de pantalla son prácticamente perfectos. Han hecho un intento de modo en alta resolución sin recurrir al cartucho de ampliación de memoria, pero el tamaño de pantalla es tan pequeño que no creemos que se pueda preferir jugar así. En lo que nadie va a tener muchas dudas es en que **WDC** es el juego más largo y exigente de todo el género en ***N64***. Un montón de copas a las que podréis acceder sumando puntos es un mastodóntico universo cuando comprobéis el excelente nivel de los rivales y el



Los vehículos no son reales pero sí imitaciones de los GT de las grandes marcas. Están muy bien hechos y se mueven de maravilla.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	
CONDUCCION	
Megas	128
Jugadores	1-2
Coches	33
Circuitos	10
Expansion Pak	NO
Rumble Pak	SI
Grabar Partida	CONTROLLER PAK

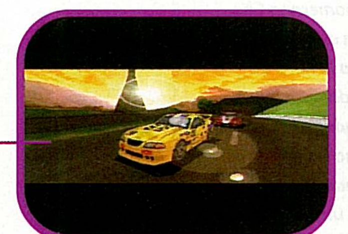






Copas. Muchas competiciones diferentes y una dificultad elevada hacen de este modo algo muy duradero. Al principio sólo podrás elegir entre dos equipos, pero pronto empezarán a llegar ofertas de otros.

Dos Jugadores. Aunque es posible que tardes un montón en pasarte por esta opción, la mejor noticia es que en esta modalidad también podréis incluir rivales para hacer todo más competitivo.





Alta Resolución o no. No creemos que nadie opte por el modo con mayor definición. Los programadores han tenido la buena intención de evitarnos la ampliación de memoria pero...

VALORACION

Para que quede bien claro lo que nos ha parecido WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP, diremos que es el mejor juego de conducción que hemos visto hasta la fecha en NINTENDO 64. Ha habido que esperar una eternidad para poder comprobar que esta consola podía ofrecer a sus usuarios algo parecido a lo que los de PLAYSTATION ya disfrutaban casi desde sus comienzos. Aquello de «nunca es tarde si la dicha es buena» podría valer, pero jamás nos quitaría el cabreo.

grado de exigencia en el pilotaje que precisa este juego para acceder a los puestos de privilegio. En **WDC** cualquier error de conducción se paga caro. Lograr que los equipos más fuertes se fijen en tí y conseguir coches más potentes te llevará tantas horas que llegar a conseguir el primer puesto de la clasificación te parecerá algo que sólo podrán ver cumplidos tus nietos. Pero eso sí, os aseguramos que **World Driver Championship** nunca sería nunca una mala herencia.

DE LUCAR

SUPER Information

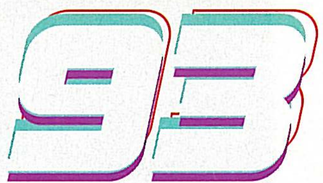
FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	MIDWAY



El juego cuenta con cuatro ángulos de juego: dos interiores, uno externo y el último desde delante del coche.



GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
94	85	90	93	93
Aunque el intento de gráficos en alta resolución con pantalla mínima no nos gusta, en el modo normal no hay un solo juego de coches en N64 que pueda compararse. Buenos coches, buena dinámica y escenarios cuidados.	Si tenemos en cuenta las tradicionales limitaciones de esta consola en cuestiones musicales, hay que decir que están bastante bien aunque algunas suenen casi a la típica máquina de millón.	El sonido de los motores tiene fuerza y transmite buenas vibraciones, pero en los choques, como en otros mucho juegos, vuelve a ser un tanto triste e irreal. Cuando los rivales se aproximen a vosotros lo comprenderéis.	Al principio el control parece raro, pero os acostumbraréis. Es un juego exigente en la conducción, los rivales tienen un gran nivel y la estructura del juego y su abundancia de copas aseguran horas de diversión.	+ Por fin un juego de coches bueno, bonito y completo. − Que haya que haber esperado tanto para poder ver algo.



Aquí llega





Xena: Warrior Princess

Una serie de tv conocida en **todo el mundo**, un motor 3D asombrosamente **suave**, detallistas escenarios repletos de **color** y una mecánica de juego heredera de **clásicos** de la talla de Golden Axe han sido los **ingredientes** utilizados por Universal Interac. Studios para crear un más que acertado beat´em-up 3D para PSX. Visitar la antigua Grecia nunca fue tan divertido.

Como serie de TV, XENA (producida por **Sam Raimi**, creador de POSESIÓN INFERNAL o DARKMAN) conquistó el olimpo televisivo de EEUU y del resto del planeta gracias a una fórmula consistente en fusionar fantasía heróica, humor y acción. Haciendo uso de estos mismos elementos, UNIVERSAL INT. STUDIOS presenta ahora la adaptación a consola de la serie, un *beat´em 3D* cuya mecánica y libertad total de movimientos recuerda mucho al DEATHTRAP DUNGEON de EIDOS, aunque le supera con goleada en gráficos, jugabilidad y carga adictiva. Los 21 subniveles de **XENA: WARRIOR PRINCESS** enfrentan a la recreación poligonal de **Lucy Lawless** (la actriz que protagoniza la serie) contra todo tipo de criaturas extraídas de la mitología griega, como cíclopes o minotauros, aunque en la mayoría de los casos el mayor peligro recae en la contínua irrupción de soldados (dotados de una inteligencia artificial que les hace huir del combate cuando es preciso). Como en la serie, la Xena del juego es capaz de ejecutar malabarismos de todo tipo, espada en mano, y cuenta además con la ayuda del *Chakram*, un boomerang con forma de disco con el que abatir enemigos a gran distancia. Dejando bien claro que es uno de los juegos mas divertidos que nos hemos echado en cara en los últimos meses, sería injusto no

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECTR. ARTS
PROGRAMADOR	UNIVERSAL I.S.

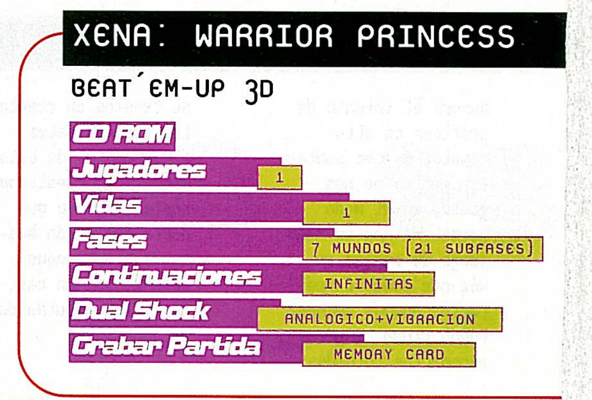






El boomerang Chakram es de gran utilidad a la hora de liquidar enemigos situados a distancia (como los arqueros) o cuando es preciso liberar a un civil del acoso de uno de los piratas.





XENA: WARRIOR PRINCESS

BEAT´EM-UP 3D

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	7 MUNDOS (21 SUBFASES)
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD







Esta pantalla reproduce la 1ª cita de THE SCOPE: un ser oscuro y bovino se abalanza sobre una mujer inconsciente.

Fauna Mitológica. Además de la constante aparición de piratas, bárbaros, amazonas y demás basura humana, XENA incluye todo el bestiario de la mitología griega, como los cíclopes, el minotauro (encerrado en su correspondiente laberinto) o la siempre socorrida górgona Medusa. El juego incorpora además monstruos provenientes de otras culturas, como el Golem alemán o los clásicos dragones.







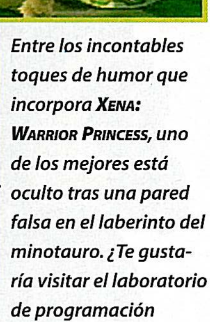


VALORACION

xena aúna toda la jugabilidad de GOLDEN AXE o el reciente LEGEND con la libertad de movimientos de DEATHTRAP DUNGEON, con tan buenos resultados que aunque odies la serie con toda tu alma no podrás sustraerte a la carga adictiva de su adaptación a consola. incluso los gráficos son los mejores que hayas visto en un beat´em-up de este corte para PLAYSTATION. tan sólo se le puede achacar una cosa: que no incorpore la casquería que hizo grande a LEGEND.

mencionar al final una de las principales virtudes de **XENA: WARRIOR PRINCESS**, como es su sólido entorno gráfico. Además de mostrar escenarios llenos de colorido, los personajes están estupendamente animados y ofrecen un grado de detalle en sus rostros que llega a ser escalofriante. Si alguna vez SEGA produce un GOLDEN AXE en ***DREAMCAST*** me gustaría que fuera al menos la mitad de bueno que este **XENA**.

NEMESIS







Entre los incontables toques de humor que incorpora XENA: WARRIOR PRINCESS, uno de los mejores está oculto tras una pared falsa en el laberinto del minotauro. ¿Te gustaría visitar el laboratorio de programación donde se creó el juego? Pues empieza a buscar.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	90	92	90	91
es difícil destacar algo en particular entre las incontables virtudes visuales de este juego: el detalle en el rostro de los personajes, la solidez y el colorido de los escenarios, la suavidad con que se mueve todo...	el score se adapta, como el IMUSE de LUCASARTS, a lo que sucede en pantalla. mientras caminas por el bosque, la música será pausada, e incorpora nuevos y contundentes instrumentos ante la aparición de un enemigo.	una vez más EA da muestras de que cuida todos sus productos hasta en los detalles más insignificantes. XENA incorpora las mismas voces de doblaje que la serie de TV. el resto de FX son sencillamente geniales.	aunque se podía haber cuidado algo más el control del personaje a la hora de saltar, por lo demás XENA es una completa delicia a la hora de jugar. es divertido, largo e incorpora además ligeras notas de aventura.	+ los gráficos. el escenario del bosque es precioso. − el control a la hora de saltar.

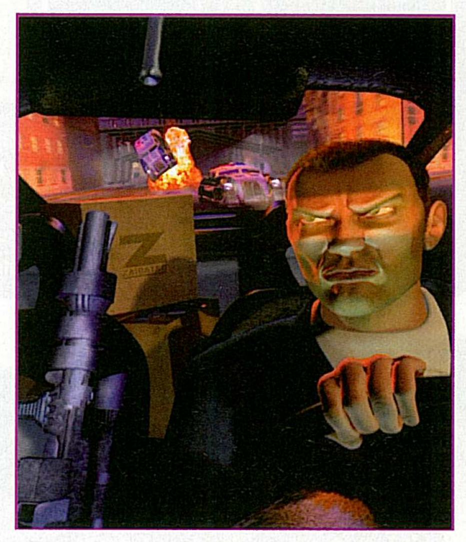
Más burro IMPOSIBLE

GTA 2

Lejos de acobardarse ante la ***polémica*** suscitada con la primera entrega, DMA Design ofrece en la secuela de GTA la misma dosis de ***violencia*** y realismo, y lo mejor, gráficos superiores y muchos más coches para ***robar***.

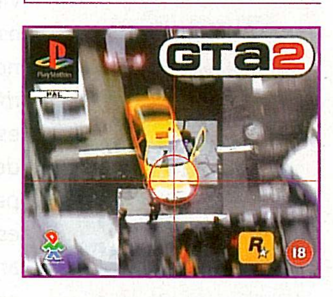
Si en Grand Theft Auto y su semi-secuela GTA London, DMA rescató la estética, la ambientación y los vehículos de los 70, para **GTA 2** el grupo de programación inglés ha decidido dar un salto temporal hacia el futuro y presentarnos una atestada urbe tomada por siete bandas distintas. Las mafias japonesas y rusas, sin olvidar a la poderosa corporación Zaibasu, han tomado el control de las calles y trafican, roban y asesinan con total impunidad. Ni siquiera las fuerzas de seguridad (policía, SWAT y ejército) pueden pararles los pies. El jugador aterriza en este infierno urbano para tomar el papel de un matón a sueldo (como en el primer GTA) con la novedad de poder tomar partido en cualquier momento por una u otra banda. Robar coches, asesinar por encargo, colocar explosivos o distribuir droga son algunas de las tareas que desempeñarás en este violento, crudo pero a la vez sorprendente y adictivo título, en el que se mantiene la vista cenital de los anteriores GTA, pero mejorando de manera ostensible los gráficos a nivel de suavidad y detalle. La temática de las bandas hace que **GTA2** sea mucho más abierto y divertido de jugar que sus predecesores, y lo que es más destacable, llega traducido al castellano, con lo que todo el espectro de usuarios adultos de ***PSX*** sepan o no inglés, podrán disfrutar como posesos quebrantando la ley por unas horas. **GTA2** será inmoral, excesivamente violento, y poco recomendable para estómagos débiles, pero nadie puede negarle su enorme capacidad para enganchar a la pantalla desde la primera partida.

NEMESIS



SUPER Information

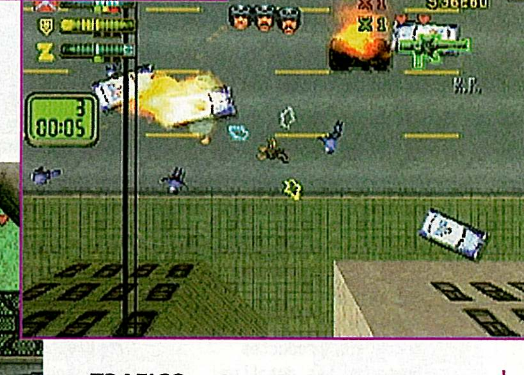
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ROCKSTAR/TAKE 2
PROGRAMADOR	DMA DESIGN





VALORACION

● Alegra comprobar que DMA, al contrario que otros, no ha cedido a la presión de los *mass-media* e incorpora en esta secuela el mismo grado de violencia, realismo y diversión del original.



CON LA PASMA HEMOS TOPADO *Una vez más, tu principal enemigo serán las fuerzas de la ley, que acudirán raudas a por ti en cuanto tengan noticia de alguno de tus crímenes.*



TRAFICO *Otro handicap a la hora de desempeñar cada misión es el denso tráfico de la ciudad. En algunos puntos, como los puentes, es más recomendable saltar al carril peatonal, aunque te lleves a alguien por delante.*

GTA 2

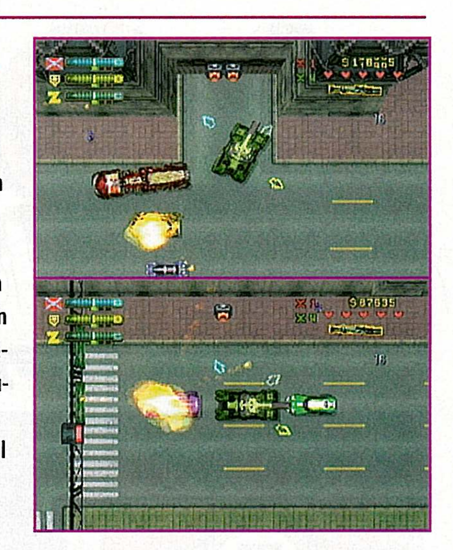
ARCADE

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Continuaciones	NO
Misiones	75
Dual Shock	NO
Grabar Partida	MEMORY CARD



El tanque

Entre los sesenta vehículos que se pueden «levantar» en **GTA 2**, el más llamativo es sin duda el tanque. Si tienes la fortuna de localizarlo en alguno de los callejones de la ciudad, podrás darte un festín de destrucción total disparando obuses, aplastando vehículos civiles y militares, sin que la policia pueda hacer nada al respecto. Es algo lento, pero no hay quien le pare.



TRADUCIDO

GTA 2 *llega al mercado con todos los textos traducidos al castellano, lo que es de gran ayuda para comprender el objetivo de cada misión.*



En la pantalla de arriba podéis ver una frase que se hace habitual todas las noches en el hogar del matrimonio ***The Scope.***





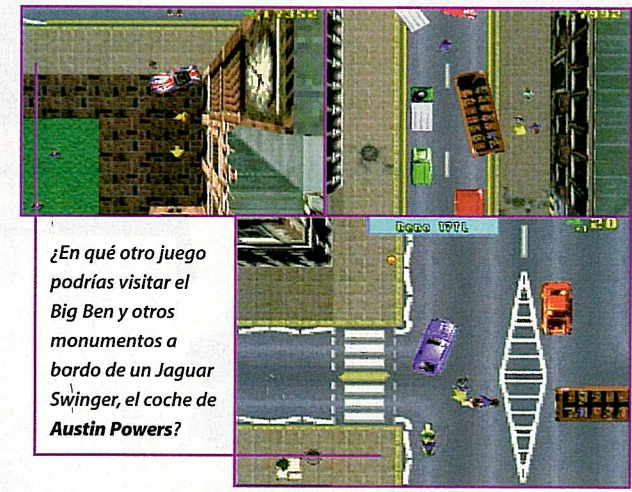
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
87	93	91	90	90
Aunque DMA sigue sin lograr trasladar la suavidad ni el detalle de las versiones PC, este GTA 2 se mueve infinitamente mejor que sus predecesores. Los gráficos de los peatones han mejorado, pero los coches molan menos.	La música siempre ha sido uno de los aspectos que más ha contribuido al éxito de los GTA, y esta entrega no es una excepción. Las radios de los coches vuelven a ofrecernos un cóctel impagable de pop, rock, jazz y R&Blues.	Aunque los textos han sido traducidos al castellano, no ha habido tanta suerte con las voces de los locutores de la radio. A pesar de ello, si controlas algo de inglés te lo pasarás en grande con sus comentarios.	GTA 2 hace gala de la gran virtud de la saga: cautivar tanto a los amantes de los coches como al resto de los usuarios. El control de los vehículos es perfecto y el del personaje se ha mejorado. Más no se puede pedir.	+ La música. Los anuncios de la radio. El tanque. - No incorpora vibración ni permite utilizar los joystick analógicos del Dual Shock.



AQUELLOS maravillosos años

Grand Theft Auto London





*¿En qué otro juego podrías visitar el Big Ben y otros monumentos a bordo de un Jaguar Swinger, el coche de **Austin Powers**?*

Al fin tenemos la oportunidad de comentar uno de los títulos más curiosos del año. **GTA London** es un *Add-On* o disco de misiones para utilizar conjuntamente con GTA, una práctica habitual en ***PC***, pero pocas veces utilizado en consola. De esta forma, por poco dinero, el usuario accede a 32 nuevas misiones, utilizando para ello parte del código del juego original. **GTA London** propone un viaje atrás en el tiempo hasta 1969, con el movimiento *mod* en plena ebullición y las calles repletas de coches de época, fácilmente sustraíbles, con los que dar rienda suelta a nuestros instintos criminales. Ese aire «retro», reflejado en una banda sonora increíble y la cruel naturaleza de las misiones, hacen de **London** el complemento perfecto del **GTA** original. **NEMESIS**



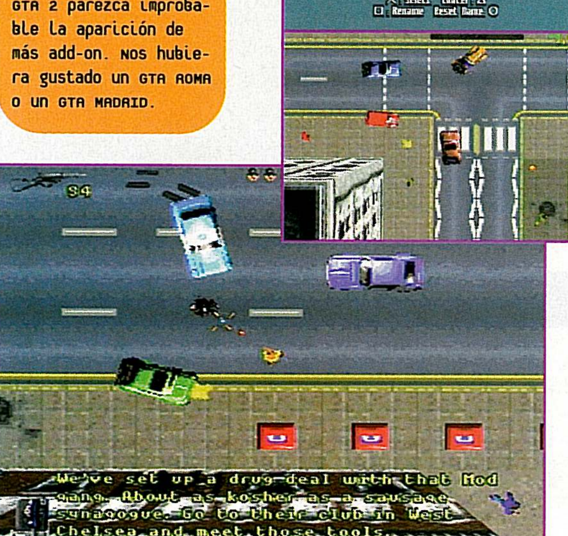


VALORACION

A pesar de arrastrar las deficiencias gráficas del primer GTA (en comparación con GTA 2, que posee un scroll mucho más suave), sólo por su fantastico repertorio de coches y la ambientación ya merece la pena tener este GTA London. Es una lástima que con la llegada de GTA 2 parezca improbable la aparición de más add-on. Nos hubiera gustado un GTA Roma o un GTA Madrid.

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ROCKSTAR G.
PROGRAMADOR	RUNECRAFT



Como en todos los Grand Theft Auto, la policía pondrá todos los medios para impedir que sigas con tu carrera de crímenes. Los bobbies londinenses disparan y luego preguntan.

GRAND THEFT AUTO LONDON

SIMULADOR DE CACO

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Coches disponibles	30
Misiones	32
Dual Shock	SOLO VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS — 83

Al hacer uso del código del primer GTA, también arrastra con ello el mismo pésimo scroll (el de GTA 2 es infinitamente más suave). Eso sí, GTA London hace gala de los vehículos más alucinantes de toda la saga.

MUSICA — 91

El crisol de tendencias musicales que era el Londres de 1969 queda perfectamente reproducido en una banda sonora impagable, que como en todos los GTA, aparece en forma de emisora de radio.

SONIDO FX — 83

En contraste con los geniales efectos de sonido relacionados con el tráfico, GTA London ofrece menos digitalizaciones de voz que GTA 2, pero aún así las que hay son bastante buenas.

JUGABILIDAD — 90

Si el GTA original ya era una vicio a la hora de jugar, imagina ahora que puedes robar vehículos clásicos de los años 60 y 70 (Morris Minor, Renault-17 o Ford Capri). Las misiones son igual de bestias y el control es sencillamente perfecto.

GLOBAL



+ Los coches de los años 60 y 70 y la ambientación.

− El scroll es tan malo como el del primer GRAND THEFT AUTO.

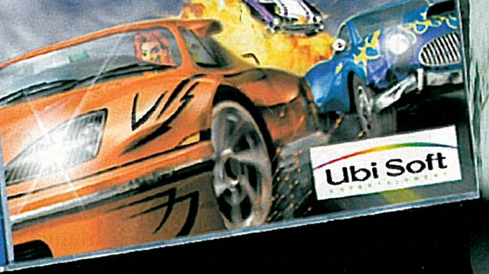
quema goma



El juego oficial del equipo SUZUKI ALSTARE



El primer juego de alta velocidad para tu Dreamcast



El genuino espíritu americano de un juego Arcade

calienta motores.



www.ubisoft.es



UBI SOFT ENTERTAINMENT · Ctra. de Rubí 72-74 3ª Planta
08190 Sant Cugat del Vallès

VEJACIONES en el mar

Dynamite Cop

El genéro de la *lucha* (variante *yo-contra-el-barrio*) se estrena en DC con la *secuela* de Dynamite Deka (aka Die Hard Arcade), un título de imborrable recuerdo para los usuarios de Saturn, cuya continuación hace buena gala del increíble *potencial* gráfico de la nueva bestia de SEGA.



Aquel primer

DYNAMITE DEKA sorprendió a todos (habituales de los salones recreativos y posteriormente a los usuarios de ***SATURN***) por su acertada idea de combinar la mecánica de un FINAL FIGHT con el amplio repertorio de llaves de un VIRTUA FIGHTER, todo ello envuelto en un llamativo entorno tridimensional. **DYNAMITE COP**, su secuela, mantiene las mismas directrices en cuanto a mecánica de juego, pero haciendo gala, como era lógico, de todo el despliegue técnico y visual que se espera de un título de ***DREAMCAST***. Irónicamente, los gráficos son el aspecto menos llamativo de **DYNAMITE COP**. Sí es cierto que el salto, desde las toscas texturas de ***SATURN*** hasta los detallistas personajes de ***DC*** es abismal, pero es poca cosa en comparación con su jugabilidad y su adictiva mecánica. Al igual que sucediera en DIE HARD ARCADE, **DYNAMITE COP** es un *beat´em-up* en el que se ofrece libertad total de acción a la hora de zurrar a los fantoches que irrumpen en pantalla, ya sea utilizando armas (hachas, pistolas, ametralladoras, granadas), objetos del escenario (sillas, mesas, jamones, pesas) o cualquiera de las combinaciones de golpes que atesoran sus tres protagonistas. Con sólo dos botones del *pad* es posible encadenar hasta seis llaves diferentes, con mortíferos resultados. Ante esto cualquiera diría que estamos ante

El repertorio de llaves va más allá del simple puñetazo. Podrás partir brazos, piernas, cuellos, lanzar rodillazos a las partes blandas o esposar al malo y hacer que vacíe sus bolsillos.

VALORACION

aquello de «lo bueno, si breve, dos veces bueno» no tiene vigencia con los videojuegos. si un título es divertido, cuanto más largo mayor es la diversión. DYNAMITE COP es tan jugable como lo fue DIE HARD COP, pero tambien es más corto. SEGA ha intentado añadir un montón de extras para alargar la vida del juego, pero nada puede evitar que llegues al final en poco más de un cuarto de hora. eso sí, serán 15 min. muy intensos.



DYNAMITE COP ofrece tres misiones o rutas diferentes y su dificultad viene dada por el número de créditos que podrás utilizar.

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA

DYNAMITE COP

BEAT´EM-UP 3D

GD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	1
Misiones	3+4 extras
Vibration Pack	NO
Internet	SI
Grabar Partida	VM



Además de las armas, el usuario puede aprovechar muchos elementos del escenario para «canear» a los villanos. Podrás lanzarles desde un simple barril hasta una bicicleta estática o una recreativa.



DYNAMITE COP incorpora como extras un comic on-line, una galería con 204 ilustraciones (de buenos, malos, escenarios y material promocional) y una COIN-OP de SEGA del año 80 llamada TRANQUILIZER GUN.









Los extras de internet

Uno de los aspectos más interesantes de **D. Cop** es la posibilidad de visitar vía ***DC*** la página en Internet del juego, donde podrás descargar en tu VMS un nuevo personaje, Cindy. Aunque esta opción no está operativa por el momento, SEGA nos ha informado que funcionará en breve.

el mejor juego de lucha para ***DC***, pero lamentablemente no es así. **DYNAMITE COP** es demasiado breve, y aunque se ofrecen tres misiones o rutas diferentes (dos de ellas con los créditos contados), se llega al final en poco más de diez minutos. Finalizado, el juego ofrece otros alicientes, como descubrir nuevos *combos*, buscar ilustraciones repartidas por los escenarios, los modos *versus* y *survival* o descargar nuevos personajes de Internet (si esa opción funciona algún día, claro). Es una pena que el juego no sea más largo. Aún así no se puede negar que **D. COP** es divertido, sobre todo jugando a dobles.

NEMESIS

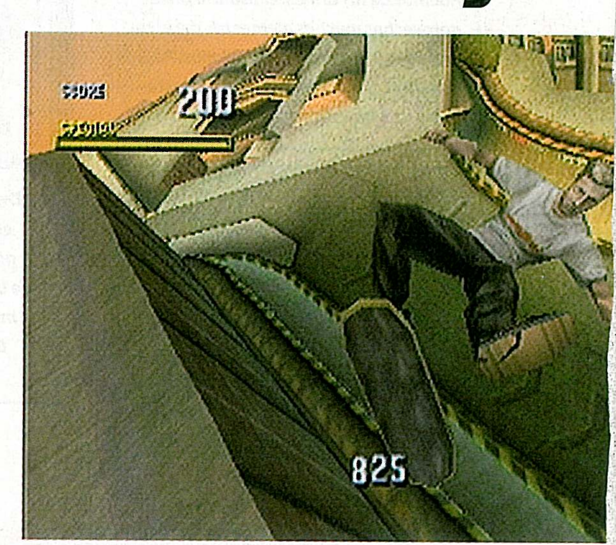
GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
85 — DYNAMITE COP no llega a la altura gráfica de SOUL BLADE o VIRTUA FIGHTER TB, pero ofrece personajes muy detallados y excelentemente animados. Los escenarios tampoco tienen desperdicio. El único lunar: las explosiones.	82 — Aunque el juego incorpora detalles simpáticos, como incorporar acordes de La Marsellesa durante el combate contra el chef francés, la banda sonora es algo insulsa y pasa desapercibida durante el juego.	80 — Los diálogos digitalizados se reducen a las secuencias de vídeo intercaladas durante el juego. El resto de FX se limitan a unos cuantos crujidos de huesos, disparos y explosiones. Tampoco se exigía mucho más.	87 — He aquí las dos caras de la moneda. Por un lado DYNAMITE COP es muy divertido, tremendamente adictivo y ofrece un sinfín de llaves a descubrir. En el plano negativo tenemos su excesiva brevedad. Te lo fulminarás en nada.	 85 + Los combos. Utilizar cualquier objeto como arma. – La coin-op del año 80 incluida como extra es un verdadero despojo. Era mejor DEEP SCAN.



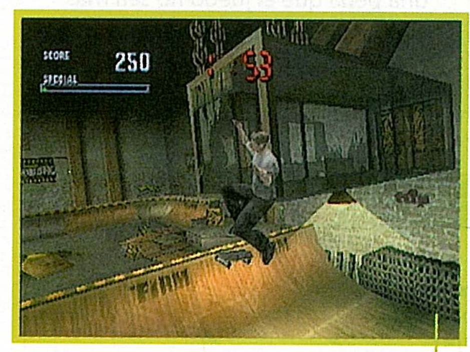
PATINA o revienta

Tony Hawk's Skateboarding

Allá por el 86, apareció el **primer** juego que supo atrapar la esencia del **SK8**: 720º de Atari Games. Después de más de una década, Neversoft, programadores de Apocalypse, han creado el título de Skateboard con el que todos los aficionados (practicantes, «wannabe's» y observadores) **soñábamos**.







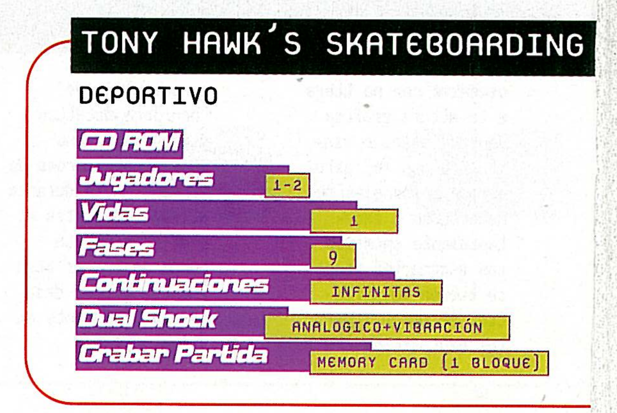
***Tony Hawk** en mitad de un salto cruzando el Half Pipe. Por cierto, nunca te acostarás sin saber una cosa más: **Tony Hawk** es la única persona en el mundo que ha logrado realizar un 900º de forma perfecta.*

Poco a poco, *PLAYSTATION* ha ido haciéndose con un catálogo de títulos cuya calidad los convierten en referencia obligada con respecto a otros juegos de estilos similares. Entre estas obras maestras se encuentran GRAN TURISMO, TEKKEN 3 o los dos capítulos de la saga FINAL FANTASY. Sin duda alguna, la tremenda calidad de **TONY HAWK'S SKATEBOARDING** hace de él la nueva incorporación a ese selecto «club de la referencia». Es complicado destacar uno solo de los apartados del título de NEVERSOFT, ya que todos y cada uno de ellos, desde el *engine* gráfico hasta la banda sonora, son realmente dignos de los más altos elogios. Posiblemente, la característica más llamativa, sobre todo para los *SK8ers*, es la absoluta libertad de movimientos de la que disfrutaremos en todo momento. Dicha libertad se traduce en la posibilidad de realizar *grinds* sobre cualquier superficie estrecha; *ollies*, *nollies* y cualquier tipo de *flip* mientras estemos en el aire; todos los *grabs* que podáis imaginar y, lo más importante, la posibilidad de mezclar todo lo dicho a voluntad. En **TONY HAWK'S** no tendremos que obedecer a ningún tipo de regla establecida, y ni tan siquiera tendremos que competir en absurdas carreras, lo único que tendremos que tener en mente para superar los escenarios son los cinco diferentes objetivos que se nos plantean en cada uno de ellos. El *engine* gráfico utilizado por NEVERSOFT es el mismo que el de APOCALYPSE, aunque en **TONY HAWK'S** es más fácil apreciar su impresionante calidad, sobre todo en lo que a movimientos se refiere, creados con técnicas de *motion capture* por el mismísimo **Tony Hawk**. El remate corre a cargo de una cañera banda sonora, formada por grupos como **Dead Kennedys**.

DOC

SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	PROEIN
PROGRAMADOR	NEVERSOFT









Si somos lo sufientemente hábiles, esos 200 puntos podrán ser sumados a nuestra puntuación, e incluso podrán multiplicarse con acrobacias.

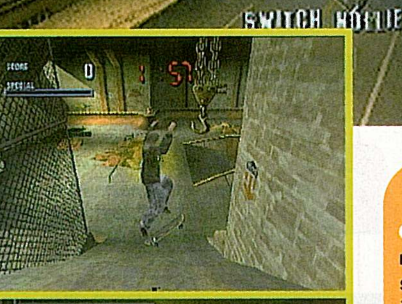
En vivo y en directo

A medida que vayamos completando el modo historia con cada uno de los personajes, se irán desvelando una gran cantidad de opciones y modos nuevos. Lo más destacable son los impresionantes vídeos, en los cuales podremos ver en acción a todos los *sk8ers* del juego, una especie de *Make Of* con los programadores partiéndose la espalda y una colección de los golpes más bestiales.











Si conseguimos todo lo conseguible en el juego (fijaos en la tabla de la parte inferior derecha), tendremos acceso al personaje oculto: Officer Dick.

VALORACION

- TONY HAWK'S SKATEBOARDING es el mejor juego de sk8 de la historia. No importa demasiado si eres o no aficionado al deporte en sí, ya que su tremenda jugabilidad y su impresionante puesta en escena te hará jugar una y otra vez para superar tus propios records.
- Nunca antes se había creado un título deportivo que se asemejase tanto al deporte real en el que está basado y que resultase tan tremendamente divertido y jugable.



El Half Pipe da mucho juego. En él podremos realizar desde handplants como éste, hasta recargar nuestra barra y hacer un especial.



Al principio deberemos seleccionar nuestra tabla preferida (al principio hay pocas), la dureza de la dirección y el color de las ruedas del patín.

GRAFICOS 93

Nunca hubiéramos imaginado que el engine de APOCALYPSE diera para tanto. La animación de todos los personajes, creada con técnicas de MOTION CAPTURE por el mismísimo Tony Hawk, es sin duda alguna lo más impresionante.

MUSICA 91

Grupos como DEAD KENNEDYS, GOLDFINGER, SPEEDEALER, SUICIDAL TENDENCES o THE VANDALS le ponen la «caña» a todos y cada uno de tus movimientos (incluidos esas tremendas caídas a las que ya has cogido el gustillo).

SONIDO FX 92

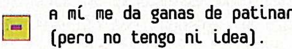
Los impresionantes efectos creados por TOMMY TALLARICO STUDIOS os harán creer que estáis sobre la tabla. Incluso han creado efectos de «rodar» independientes para cada tipo de suelo: metal, carretera, baldosa, etc.

JUGABILIDAD 94

Este apartado convierte a TONY HAWK'S en el mejor juego de sk8 creado hasta la fecha. La completa libertad de acción es el aspecto más importante. Un gran punto a su favor es su gran variedad de modos de juego.

GLOBAL 93





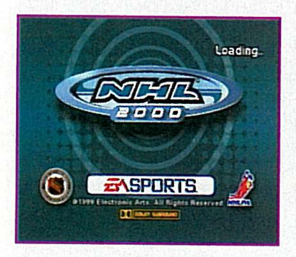
\+ Todos los apartados, pero la jugabilidad especialmente.

\- A mí me da ganas de patinar (pero no tengo ni idea).

El hockey del nuevo MILENIO

NHL'2000

Una vez más Electronic Arts realiza la clásica actualización de plantillas, a la que acompaña con nuevos remates con el fin de aumentar la jugabilidad.



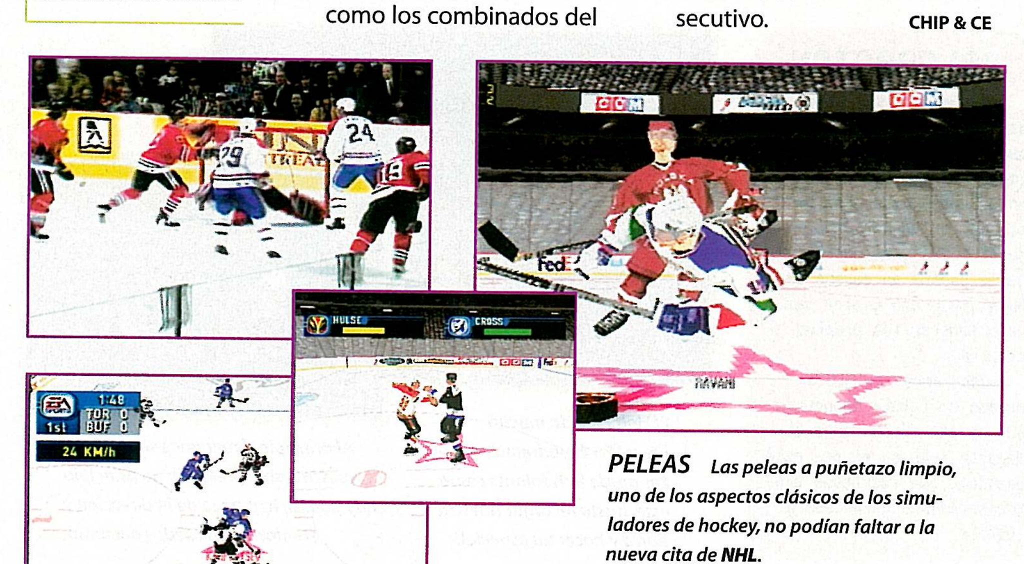
SUPER Información

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	ELECT. ARTS
PROGRAMADOR	ELECT. ARTS

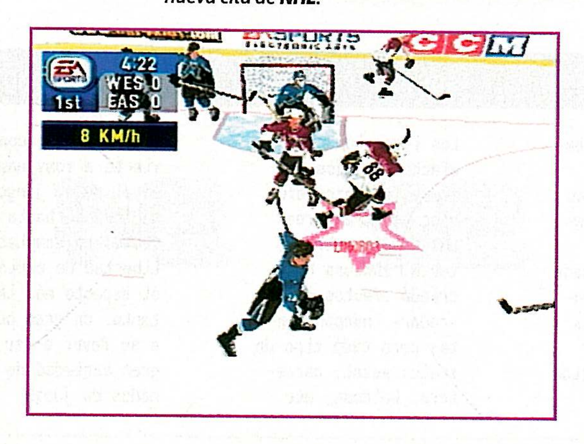


Año tras año la saga de ELECTRONIC ARTS dedicada al hockey sobre hielo se consolida como uno de los títulos con mayor solera del género deportivo. En esta ocasión la cuarta entrega para la consola de SONY, junto a la actualización de plantillas, incluye una nueva franquicia (los Atlanta Thrashers). A ellos se le unen 18 selecciones nacionales, así como los combinados del Este y Oeste, y las selecciones de la **NHL** y del resto del mundo. Sin embargo, la aportación más novedosa es el aumento de remates que ofrecen más variedad de posibilidades en el juego, a la vez que hacen que los marcadores se muevan con mayor frecuencia. En el aspecto técnico vuelve a destacar la presencia del entrenador **Marc Crawford**, por tercer año consecutivo.

CHIP & CE



PELEAS *Las peleas a puñetazo limpio, uno de los aspectos clásicos de los simuladores de hockey, no podían faltar a la nueva cita de **NHL**.*



VALORACION

● Aunque el hockey sobre hielo no sea demasiado popular en España, ELECTRONIC ARTS ha lanzado la cuarta entrega para PLAYSTATION. El programa, además de la actualización de plantillas, presenta como novedad más destacable la capacidad goleadora, un aspecto que siempre se agradece por el usuario.

NHL'2000

DEPORTIVO

CD ROM	
Jugadores	1-8
Vidas	1
Competiciones	4
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD

GRAFICOS 91

Aunque gráficamente la evolución del hockey parece que no puede avanzar más, no se puede negar que la calidad lograda es muy alta. Sus 8 cámaras y las espectaculares repeticiones dan prueba de ello.

MUSICA 85

El apartado musical es uno de los aspectos más destacados del programa. En el mismo cuenta con el grupo GARBAGE (con su popular Push it), así como con la colaboración de Überzone con su Dokta-Dokta.

SONIDO FX 85

En los comentarios EA ha empleado diferentes profesionales a lo largo de la saga. En esta ocasión repite Jim Hughson y se incorpora Bill Clement. El resto de efectos también están muy conseguidos.

JUGABILIDAD 91

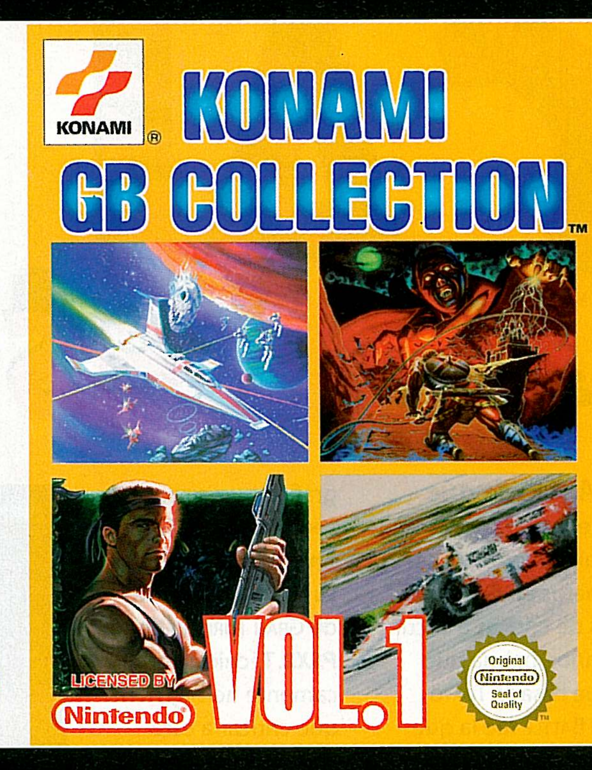
El programa recoge perfectamente la velocidad y espectacularidad del hockey sobre hielo. La incorporación de nuevos remates permite una mayor efectividad a la hora de superar a los guardametas.

GLOBAL



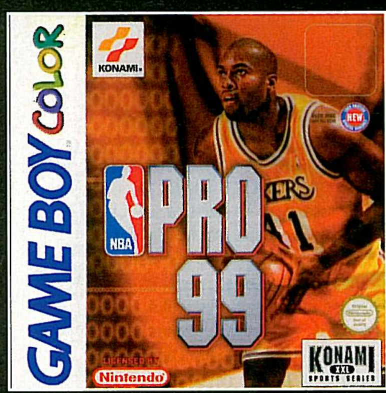

La incorporación de nuevos remates.

− La evolución gráfica se encuentra prácticamente paralizada.



4 juegos en uno.
Los clásicos de Konami reunidos en un solo cartucho. Desde frenéticas carreras de bólidos hasta la acción más desenfrenada de un shoot´em-up legendario. No dejes escapar esta oportunidad única.. Gradius, Probotector, Castlevania y Konami Racing te están esperando.
4 juegos al precio uno.

TODAS LAS ESTRELLAS PARA TU GAME BOY COLOR





Y si aún no tienes bastante, aquí tienes cuatro juegos que podrán las pilas a tu consola.

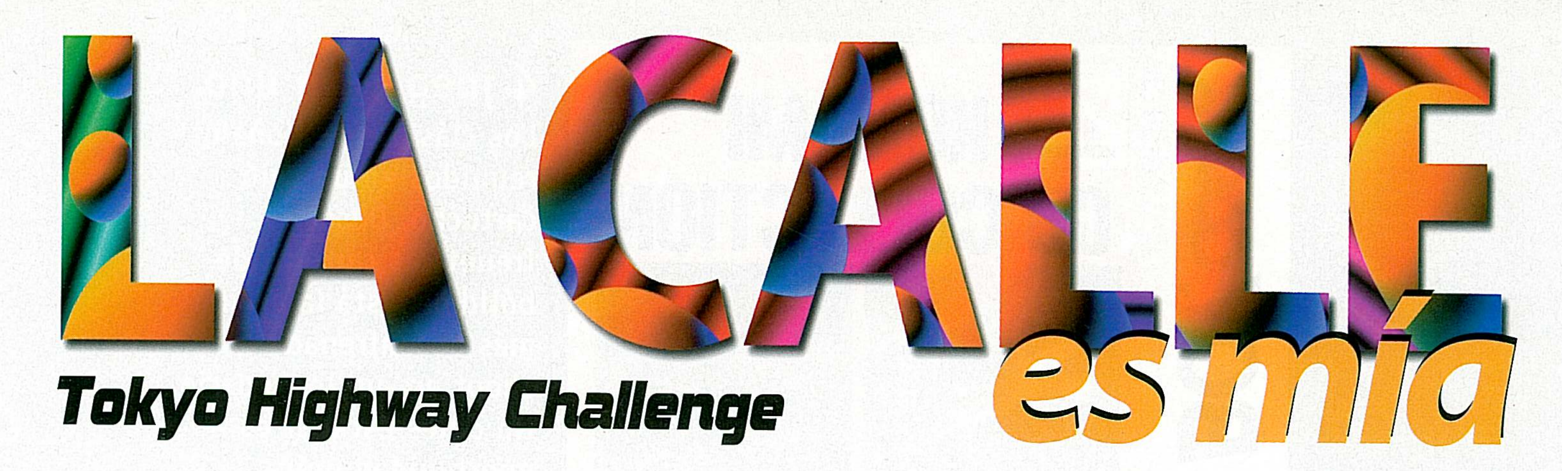








C/ Orense 34. 28020 Madrid. Fax. 91 5562835

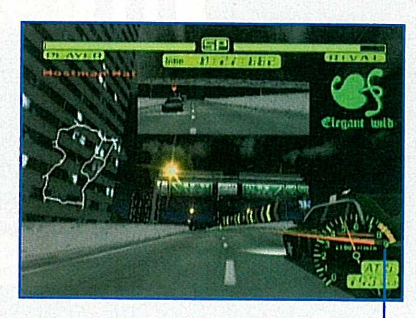


LA CALLE es mía

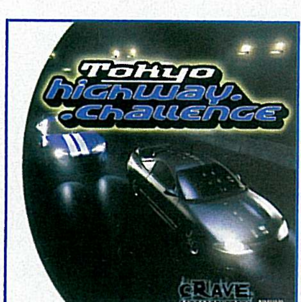
Tokyo Highway Challenge

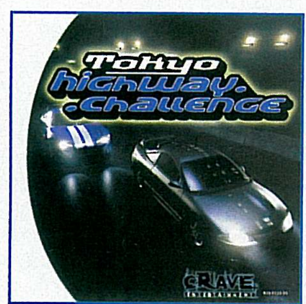
Pensando en qué podría ser lo más destacable de este *juego*, hemos caído en que vosotros mismos nos disteis la *clave* al preguntar por este Tokyo Highway Challenge como el Gran Turismo de Dreamcast. Son las cosas de las *apariencias*.

Antes de que otros juegos de coches se atribuyan el honor de ser los primeros en llevar las carreras de coches a circuitos urbanos, habría que decir que la saga Tokyo Highway Battle fue la que más claramente apostó por esta fórmula desde sus inicios en ***PlayStation***. En **Europa**, por desgracia, sólo pudieron disfrutar de ellos los fanáticos de los juegos japoneses por no haber ninguna compañía que se decidiera a distribuirlo pese al gran nivel de las últimas entregas. Sea como fuere, aquí llega este **Tokyo Highway Challenge** para demostrar en ***Dreamcast*** su dominio de la técnica de programación y, sobre todo, su buen hacer en los juegos de conducción. Aunque hay algunos elementos que podrían haberse mejorado, como la detección de choques o el control del vehículo, **Tokyo Highway Challenge** es un trabajo tan correcto e impactante en el diseño gráfico que estamos seguros que más de uno podría confundir sus pantallas con las de Gran Turismo de ***PSX2***. Técnica y gráficamente no hay nada que criticar a este juego de Genki, y sí muchas cosas que aplaudirle, como la impresionante definición y realismo o la extraordinaria suavidad de movimientos. En ambos apartados alcanza un sobresaliente sin paliativos y merece situarse entre lo más notorio y prometedor de esta primera hornada de ***Dreamcast***. Por este motivo es doblemente doloroso que los programadores no hayan sabido acompañar a tanta belleza con una oferta de juego a la altura de las circunstancias. La escasa oferta de circuitos y la rutinaria fórmula de juego convierten las partidas en una carrera sin demasiados alicientes en la que sólo cambiará el



Los programadores no se han esforzado demasiado en el apartado de las perspectivas de juego. Podréis elegir entre la exterior y esta interna con la que es más difícil calcular los giros pero se puede ver a los rivales.



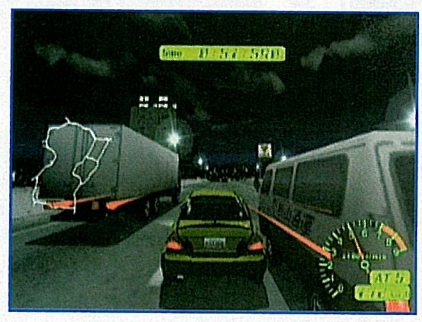


VALORACION

si sólo fueran los ojos los que juzgaran a un juego, TOKYO HIGHWAY CHALLENGE estaría ya entre lo mejor de DREAMCAST y su nombre sería una referencia obligada para los futuros juegos de coches en esta consola. como el apartado visual es sólo uno de los aspectos a tener en cuenta y la jugabilidad siempre es la referencia obligada, TOKYO HIGHWAY CHALLENGE pierde bastantes enteros y se queda tan sólo en un buen y espectacular intento.







Para retar a nuestros rivales a una carrera, bastará con situarnos detrás de ellos con el coche y darles las luces largas durante unos segundos.

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	CRAVE ENTERT.
PROGRAMADOR	GENKI

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE

CONDUCCION

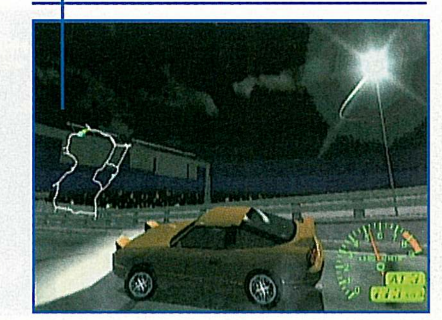
GD ROM	
Jugadores	1-2
Circuitos	2
Coches	134
Continuaciones	SEGUN DINERO
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM



Las alucinantes repeticiones de **THC** son las culpables de que algunos confundieran este juego con una versión de GRAN TURISMO para **DREAMCAST**.



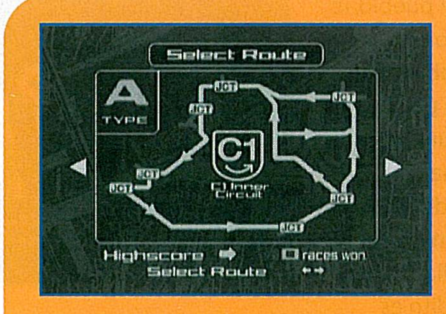
Al principio os resultará un poco extraño el control de los coches, pero luego, con la práctica y algunos retoques, aprenderéis a entrar derrapando en las curvas.



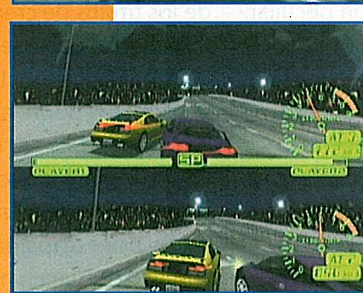


nivel de los rivales y poco más. Es cierto que encontraremos cientos de parejas de baile, pero también lo es que tendremos que danzar con todas con tan sólo dos canciones y, por muy bonitas que puedan ser, a nadie se les escapa que acabaremos un poco cansados de ellas. Como cuenta con una modalidad para dos jugadores a pantalla partida seremos optimistas y daremos un poco más de margen a la jugabilidad de **TOKYO HIGHWAY CHALLENGE**. Resumiendo, para ser uno de los juegos que abre fuego en el género, es una excelente referencia de lo mucho que puede ofrecernos ***DREAMCAST***. Con algunos retoques y un número mayor de modos de juego y, sobre todo, de circuitos, estaríamos hablando de una auténtica referencia para el resto de títulos. Hoy por hoy sólo podemos catalogarlo como un bello espectáculo con pocos actos y, eso sí, montones de actores.

DE LUCAR







Más cosas

Aunque el juego tiene detalles realmente interesantes, el hecho de que sólo cuente con dos circuitos arruina buena parte del trabajo. Los golpes tampoco contentarán a nadie, ya que son como los de GRAN TURISMO: poco aparatosos y sin vuelcos. El modo de dos jugadores está bien pero es algo elemental.

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	90	80	80	84
es uno de los juegos de coches más bonitos y espectaculares que hemos visto en nuestra vida. Los coches, los circuitos y los movimientos son de auténtico lujo y sólo podríamos criticarle que los choques no sean muy reales.	combina con habilidad diferentes estilos musicales dependiendo de que estemos dando un paseo en busca de rivales o enfrentándonos a ellos. Es bastante representativos de las típicas composiciones niponas para estos juegos.	Aunque cumplen son demasiado sobrios y elementales para un espectáculo gráfico como el de este juego. Hay ocasiones en que los programadores deberían ser más valientes o por lo menos más exagerados.	el trabajo gráfico no se ve acompañado en esta ocasión por una oferta óptima de modos de juego y circuitos. Como consuelo nos quedará el modo para dos jugadores simultáneos, que está igual de bien hecho y es divertido.	+ gráfica y técnicamente es de lo mejor que se ha visto. − el número de circuitos y de modos de juego es realmente escaso.



Rising Zan

Al este DEL OESTE

De los creadores de *Cool Boarders* nos llega un original beat´em-up para PSX protagonizado por un no menos peculiar personaje, un *vaquero samurai* que domina por igual la pistola como la katana. Un verdadero *macarra* que se erigirá en el liberador de su pueblo.

Este nuevo título de UEP SYSTEMS fusiona y homenajea dos géneros cinematográficos bien distintos, el *Chambara* (cine japonés de Samurais) y el *Western* más «casposo». Una unión peculiar, pero no demasiado extraña si tenemos en cuenta que películas del oeste clásicas como POR UN PUÑADO DE DÓLARES y LOS SIETE MAGNÍFICOS están basadas en sendos films nipones (YOJIMBO y LOS SIETE SAMURAIS). UEP SYSTEMS une ambos universos en un delirante *beat´em-up* protagonizado por un pistolero samurai que regresa a su pueblo, tras su aprendizaje por El País Sol Naciente, para impartir justicia. Con mucho humor (no en vano, Zan se autodefine como un héroe «supermegasexy»), el juego se desarrolla a lo largo de diez animadas fases que repasan los escenarios más tópicos de las «pelis» del oeste (la calle principal del pueblo, la mina, el tren…), pero con la peculiaridad de combatir contra ninjas, *ronins* y otros personajes del folclore y la cultura niponas. Concebido como una gran broma de principio de fin, **RISING ZAN** logra con su sentido del humor (la cancioncilla *Country* de los títulos de crédito es impagable) ganarse el corazón del usuario, que incluso llega a perdonar el pobre aspecto gráfico del juego. Es cierto que abundan en el mercado títulos mejores para ***PLAYSTATION***, pero **RISING ZAN** escapa de la mediocridad habitual en muchos lanzamientos pre-navideños



No tienes nada de qué preocuparte, pero cuéntame todo lo que sepas sobre ellos

En Rising Zan la justicia es repartida por una sheriff en Bikini (las pasa canutas a la hora de colocarse la estrella).

SUPER Information

FORMATO CD ROM

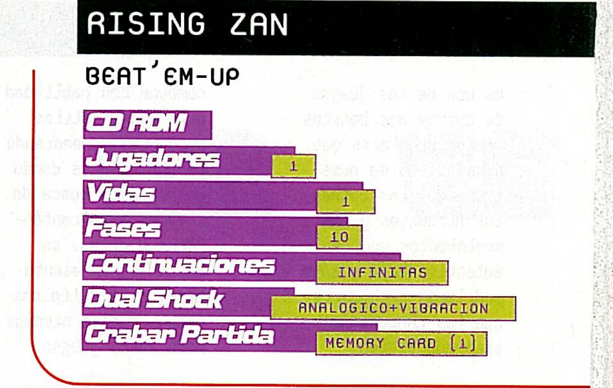
PRODUCTOR VIRGIN /AGETEC

PROGRAMADOR UEP SYSTEMS

VALORACION

AGETEC se confirma mes tras mes como una de las compañías americanas con mejor ojo a la hora de traer a occidente títulos japoneses. Tras el éxito cosechado por ECHO NIGHT, ahora nos brindan este RISING ZAN (distribuido en europa por VIRGIN), un juego no muy brillante en el aspecto visual, pero de gran originalidad y carga humorística. uno de esos juegos de culto que no arrasarán en ventas, pero que marcará una impresión indeleble en muchos usuarios. sino, recordar el TOE JAM & EARL de MD. era una birria gráfica, pero todo el mundo lo recuerda.





RISING ZAN

BEAT´EM-UP

CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	10
Continuaciones	INFINITAS
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD (1)













Las minipruebas de tostar botones pondrán a prueba los dedos más encallecidos. Y en cada nueva fase serán más y más difíciles de superar.







Zan es capaz de ejecutar hasta seis combinaciones diferentes con su Katana. El rifle/pistola Johnny No More es más indicado para atacar enemigos lejanos.

Machacadedos





En algunas situaciones del juego es necesario machacar todos los botones y direcciones del *pad* como si estuvieras jugando al Track & Field. También deberás hacerlo al finiquitar a un jefazo de fin de fase. Cuantos más veces le curres con la pistola y la katana, más «sexypuntos» conseguirás.

gracias a sus minifases «machacadedos», sus cómicos diálogos (las voces de los personajes japoneses son la risión padre) y una mecánica adictiva que encierra un buen número de llaves especiales, sin olvidar algunas fases y personajes ocultos. Además **Rising Zan** llega a **España** con todos los textos traducidos al castellano, lo que servirá de inestimable ayuda para muchos usuarios a la hora de captar sus golpes de humor.

NEMESIS



GRAFICOS 79

con su floja definición, sus toscos enemigos y algún que otro baile de polígonos, los gráficos no son uno de los puntos fuertes de Razing Zan, aunque incorpora algunas fases vistosas, como la del tren.

MUSICA 91

Rasing Zan hace gala de una de las canciones de intro más delirantes y pegadizas de la historia del videojuego. Johnny No More, escrita por David Nowlin y Greg Weber, se ha convertido en un clásico en las oficinas de Virgin España.

SONIDO FX 85

Aunque los textos han sido traducidos al castellano, no ha sucedido lo mismo con las voces, que permanecen en inglés. Lo mejor de todo, las de los personajes japoneses.

JUGABILIDAD 87

salvo algunos problemas relacionados con el cambio de vista (es necesario pulsar todo el rato el botón L1 para tener de frente a los enemigos), Rising Zan es bastante jugable y muy, muy divertido.

GLOBAL



+ La cancioncilla de la secuencia de introducción.

- Es una lástima que no posea unos gráficos de mayor calidad.



El hombre MONO... temático

Tarzán



A la vista del **éxito** cosechado hace un par de años con Hércules, Disney Int. ha vuelto a confiar en Eurocom para trasladar a **PSX** su nuevo largometraje **animado**, Tarzan. El resultado es un **colorista** plataformas 3D a medio camino entre el Jungle Book de David Perry y el Pandemonium de Crystal Dynamics, todo ello amenizado por la música de **Phil Collins**.

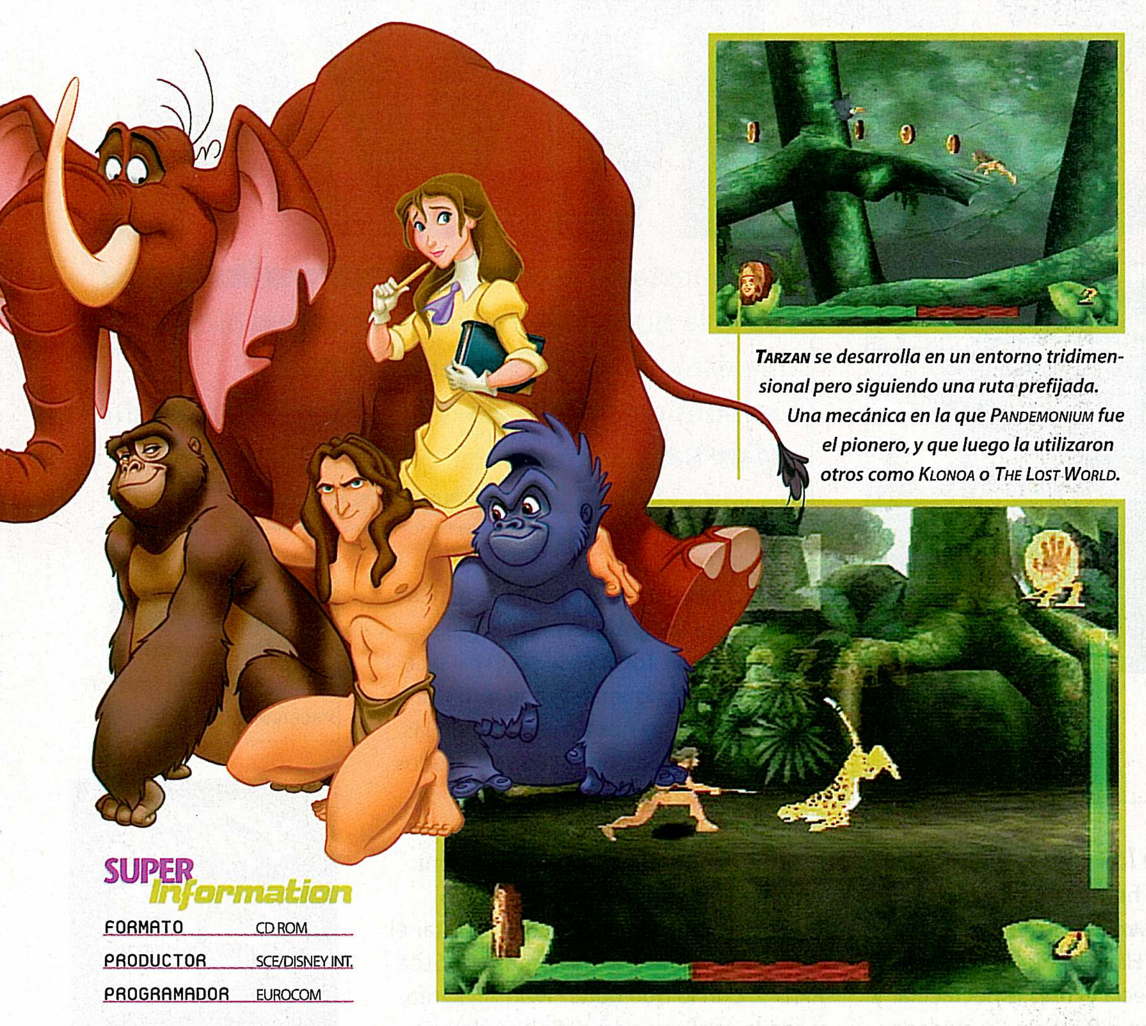
Los creadores de HERCULES volvieron a recibir el encargo de DISNEY INTERACTIVE de traducir al videojuego toda la magia y el colorido del último largometraje de los ESTUDIOS DISNEY, en este caso **TARZAN**. EUROCOM, que hace poco nos sorprendieron con el maravilloso 40 WINKS, lejos de innovar, han preferido seguir la línea impuesta desde los tiempos de ALADDIN y THE LION KING y nos ofrecen 13 fases de pura plataforma, cuya única novedad es desarrollarse en un entorno tridimensional, pero manteniendo unas rutas preestablecidas, en la línea de PANDEMONIUM o KLONOA. Fiel al argumento de la película en que se basa, el juego permite acompañar a Tarzán desde su más tierna infancia hasta su edad adulta, dando rienda suelta a las principales habilidades del protagonista, como colgarse de lianas, nadar o luchar lanza en mano. Con semejantes elementos, EUROCOM tenía en sus manos la posibilidad de crear una obra maestra, o al menos algo tan bueno como HERCULES, pero la rígida mecánica del juego y su monótono desarrollo (en el que no falta la sempiterna fase de la estampida, inevitable desde los tiempos de THE LION KING), delimitan su atractivo a los niños, o en el mejor a los casos, a los fans de **Phil Collins**, autor de la música del film, fielmente reproducida en el juego. Al menos, y como es habitual en los juegos de DISNEY INT. distribuidos por SCE, el doblaje y la traducción de los textos al castellano es excelente.

NEMESIS



*Todo un clásico desde los tiempos de EL REY LEÓN de **MD**. La fase de la estampida, ahora por partida doble, una con Tarzán niño huyendo de los elefantes y otra con Jane escapando de unos lascivos monos.*

TARZAN	
PLATAFORMAS 3D	
CD ROM	
Jugadores	1
Vidas	3
Fases	13+3 DE BONUS
Continuaciones	NO
Dual Shock	ANALOGICO+VIBRACION
Grabar Partida	MEMORY CARD







TARZAN se desarrolla en un entorno tridimensional pero siguiendo una ruta prefijada. Una mecánica en la que PANDEMONIUM fue el pionero, y que luego la utilizaron otros como KLONOA o THE LOST WORLD.

VALORACION

Aunque no se puede tener queja alguna en gráficos y sonido, TARZAN cae cautivo de su propia mecánica, monótona y repetitiva. El personaje daba para mucho más que para saltar sobre los mismos monos una y otra vez y protagonizar una nueva estampida made in Disney. Al contrario que HERCULES, que poseía virtudes que lo hacían igual de atractivo para los adultos, TARZAN gustará a los más pequeños mientras que el resto se aburrirá soberanamente.

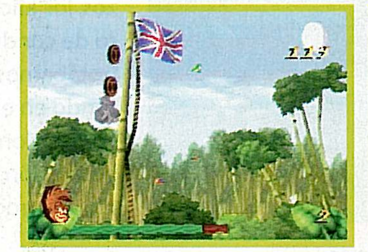
SUPER Information

FORMATO CD ROM
PRODUCTOR SCE/DISNEY INT.
PROGRAMADOR EUROCOM











Pura magia Disney. TARZAN incorpora secuencias de vídeo de la película. Estos vídeos pueden verse posteriormente una y otra vez a través de una opción especial, pero para ello antes debes recoger, en cada fase correspondiente, las letras que componen la palabra T-A-R-Z-A-N.

GRAFICOS 87

Los preciosos fondos del juego se dan de bofetadas con el protagonista, toscamente diseñado aunque bien animado. Lo mejor de TARZAN es sin duda su colorido y sus incontables secuencias de vídeo, extraídas del film.

MUSICA 90

Aunque a nivel personal me da grima oír cantar a PHIL COLLINS en castellano, la banda sonora compuesta por el ex-batería de GENESIS ha sido excelentemente versionada en el juego. Se han incluido además dos videoclips.

SONIDO FX 91

Al igual que HERCULES y BICHOS, TARZAN ha sido localizado al castellano por los mismos actores de doblaje de la película, lo que se agradece bastante, sobre todo al escuchar durante el juego las indicaciones de Terk.

JUGABILIDAD 84

Resulta difícil creer que este juego sea obra de la misma gente que nos ofreció los geniales HERCULES o 40 WINKS, al menos tras experimentar el monótono desarrollo de TARZAN. Al menos los niños lo encontrarán divertido.

GLOBAL



+ Las secuencias de vídeo. El doblaje al castellano.
- Fase tras fase, siempre es lo mismo.

En la RESERVA

Buggy Heat



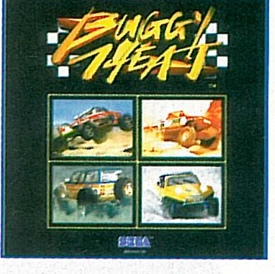
Una puesta en escena tan ***impresionante*** como la que muestra Buggy Heat nos hizo pensar que este juego podría ser la bomba... Después de ***jugarlo*** y comprobar su escueta ***oferta*** hay que decir que está más cerca de un petardo que de un ***bombazo***.

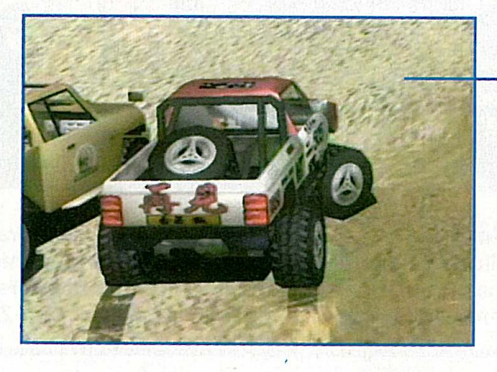
De los tres juegos de conducción que hemos visto hasta la fecha en **Dreamcast**, Sega Rally 2, **Buggy Heat** y Tokyo Highway Challenge, **Buggy Heat** nos parecía el más espectacular y sugerente con diferencia. Su cuidada estética y la espectacularidad de vehículos y escenarios nos llamaron la atención poderosamente y hablaban muy bien de las enormes posibilidades gráficas de Dreamcast. Teniendo en cuenta que estábamos en los comienzos, los aficionados al género de conducción nos frotábamos las manos pensando en el día que los creadores dominen ya, a la perfección, todas las rutinas de programación. Hoy por hoy, manejan muy bien todo lo relacionado con los gráficos pero, al igual que ocurre con Tokyo Highway Challenge, en jugabilidad siguen lejos de alcanzar la oferta a la que ya nos acostumbrado las otras consolas. Con unos cuantos modos de juego más, un número mayor de circuitos y un sistema de control mucho más depurado, **Buggy Heat** sería, en mi opinión, el mejor de los tres, o por lo menos el que más podría contrarrestar el peso de la tradición y el nombre de Sega Rally 2. Con lo que **Buggy Heat** presenta, y con la confirmación definitiva de que la opción de **Internet** se limita a la posibilidad de introducir nuestros registros, este *arcade* queda como el más flojo y breve de la tripleta inicial de este género

SUPER

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA ENTERPRISES
PROGRAMADOR	CRI







Lo más espectacular y logrado del juego son sus repeticiones, que parecen auténticas retransmisiones. Aunque no se pueden ni parar ni tocar las velocidades, sí podréis cambiar las cámaras y quitar o poner los marcadores.

Algo que aprenderéis desde el inicio es que es muy difícil sacar ventaja con los contactos con los rivales. Casi siempre saldréis perdiendo.



VALORACION

Buggy Heat entra por los ojos pero luego no tiene mucho que ofrecer. Teníamos esperanzas que en su paso a PAL los programadores le añadieran algo de gracia o que lo hicieran más manejable, pero sigue siendo espectacular, breve, simplón y un poco ingobernable.

BUGGY HEAT

ARCADE DE CONDUCCION

GD ROM	
Jugadores	1-2
Circuitos	6
Coches	8
Internet	SI
Vibration Pack	SI
Grabar Partida	VM

Cosillas





en *Dreamcast*. En el modo de juego más largo, la modalidad *arcade*, sólo encontraréis una competencia seria y exigente en el nivel experto, y tampoco tardaréis mucho en lograr los primeros resultados positivos. **Buggy Heat** es entretenido, sobre todo al principio, cuando uno sufre la acusada ingobernabilidad de los coches. Pero una vez descubiertas las claves de su complejo sistema de controles, Buggy Heat será ya historia, y una historia no muy brillante. **DE LUCAR**



Para poder acceder a los demás niveles de dificultad deberéis clasificaros entre los tres primeros al final de todas las series. Cuando hay más de tres pruebas, hacer una mala carrera no tiene porqué suponer la pérdida de opciones finales.

INTERNET
Buggy Heat
Puedes conectarte a la Internet y leer la Home Page de Buggy Heat
A la Internet →
Dreamarena
Utiliza los gatillos laterales para mostrar los menús
Let's make fun your "BUGGY HEAT" by internet!

En estas imágenes podéis apreciar el circuito de prácticas, otros ángulos de juego, el test de pruebas, el acceso a Internet y el taller de decoración.













GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
93	84	85	75	80
es, de lejos, lo mejor que tiene este juego. coches con un aspecto potente y realista, escenarios tremendamente ricos en elementos y unas repeticiones que parecen la retransmisión de una carrera de todoterrenos.	La selección de temas no está mal y está en la línea de las composiciones típicas de recreativa... aunque algo menos cañeras. por decirlo de otra manera, ritmos y estilos conocidos pero ninguna canción memorable.	La gran mayoría de los efectos especiales cumplen con bastante tino, pero hay unos cuantos sonidos, algunos derrapes en determinadas superficies, que cantan por su absoluta falsedad. Los choques tampoco son muy buenos.	es donde encontraréis las limitaciones de este juego. pocos modos, no tiene demasiados circuitos, sólo hay un nivel de dificultad interesante y los coches son un tanto incontrolables pese a ajustarlos.	+ un auténtico espectáculo gráfico que os dejará boquiabiertos. − La oferta lúdica es bastante limitada.



Space INFAMES

Incoming

Lo que un juego debe tener para **triunfar** es, a veces, algo difícil de definir y de concretar. Más sencillo de ver e identificar es lo que no debe fallar en un **juego** para atraer al público. Incoming es una **lección** resumida pero precisa de esto último.








VALORACION

INCOMING no pasará a la historia del videojuego. su presencia en el catálogo inicial de DREAMCAST tiene como única explicación la evidencia de que más adelante sería aún más difícil que tuviera alguna opción de venderse. es con mucha diferencia el título más flojo de la primera hornada, pese a tener muchas más horas de juego que el resto de programas.



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	RAGE




En ocasiones echar un vistazo al pasado y retomar algunas ideas no produce los efectos deseados. **INCOMING** es un *shoot´em-up* que nos recuerda en algunos detalles a conceptos y recursos de grandes clásicos como SPACE INVADERS, STAR WARS o ASTEROIDS, y esas pequeñas similitudes son lo único que han conseguido despertarnos de la sensación de estar ante un programa sin gracia. Jugable es, porque ya sería extraño que un *shoot´em-up*, de esos en los no paran de aparecer enemigos y en los que uno siempre acaba por pelarse el dedo, no fuera entretenido, pero os aseguramos que tras un rato echaréis en falta que en **INCOMING** no ocurra algo más. En el modo *arcade* esa sensación puede verse retardada por contar, al menos, con las actividades variadas de sus diferentes misiones, pero también aquí caeréis en la cuenta de que esa oferta es un espejismo y, por lo tanto, más de lo mismo. En ese instante, ya os dará igual que gráfica y técnicamente **INCOMING** sea aceptable, e incluso atractivo, que tenga un modo para dos jugadores y un montón de vehículos o que los programadores sean humanos y tengan una familia que alimentar. Para entonces ya estaréis de acuerdo con nosotros en que este **INCOMING** es de lejos el juego más flojo de esta primera hornada de títulos para ***DREAMCAST***.

DE LUCAR

INCOMING

SHOOT´EM-UP

GD ROM	
Jugadores	1-2
Vidas	3
Escenarios	6
Vibration Pack	SI
Internet	NO
Grabar Partida	VM

GRAFICOS 80

en este apartado no está mal, de hecho hay algunas cosas brillantes, pero los escenarios están casi desiertos y algunas de las cámaras son casi de adorno y sobran en este tipo de juegos. en materia de movimientos no hay nada que objetar.

MUSICA 90

una banda sonora con algunos temas pegadizos y otros psicodélicos que podrás oir en algunos instantes... si te permites el lujo de dejar de disparar. viendo el resto, la música tenía que animar por «pantalones».

SONIDO FX 85

cumplen con su cometido pero no son de los que os dejarán una honda huella en el recuerdo. en un juego con tanta artillería, por lo menos los tiros y explosiones están bien.

JUGABILIDAD 68

el modo con misiones tiene un pase y puede hacerte jugar durante algún tiempo.
el modo arcade es tan simple y poco ambicioso que no te molestarás ni en mejorar tus propios registros.

GLOBAL 75

+ el apartado gráfico y técnico tiene algunas cosas interesantes.
- no han sabido encontrar el punto a la jugabilidad.

El mejor con DIFERENCIA

Cuando aún estábamos ***impresionados*** por el fantástico trabajo realizado por Camelot en la versión de Nintendo 64 con Mario Golf, llegó esta impagable entrega para ***Game Boy Color*** para ***plantear***, con fundamentos, la duda de cúal de los dos juegos es el ***mejor***.

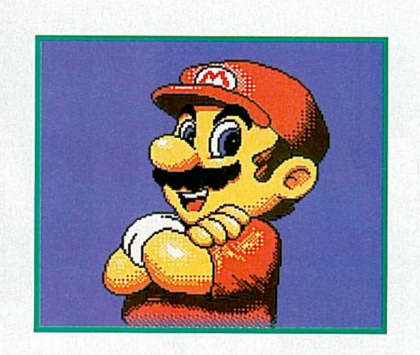


Después de un análisis concienzudo y muchísimas, muchísimas horas de juego, nos hemos decantado, finalmente, por **Mario Golf** de ***Game Boy Color***. A nuestro criterio, tiene más mérito. Decir que tiene una calidad a raudales, un gusto exquisito, algunos elementos exclusivos y una jugabilidad antológica resumirían bastante bien lo más evidente, pero aún quedarían por reconocerse algunos detalles absolutamente magistrales. Uno de ellos es, sin duda, que en esta versión de ***Game Boy Color*** tenemos la posibilidad de crear nuestro propio jugador para luego ir formándolo en todos los aspectos del juego a base de ganar puntos en las partidas o en las diferentes pruebas. El otro aspecto específico que nos ha encantado es que los programadores hayan incluido también una especie de modo historia, con un montón de personajes, retos y emplazamientos. Aunque esto último pueda parecer un añadido sin demasiada



El modo historia nos permitirá disfrutar de momentos y escenarios antológicos. Además de hablar, te recomendamos que busques entre los armarios.





VALORACION

si alguna vez os sentisteis tentados por este género, Mario Golf para Game Boy Color es la mejor opción que conocemos hasta la fecha en portátil. Los que no sepan podrán aprender paso a paso, y los iniciados o los más expertos aquí también encontrarán un buen reto para demostrar su dominio.
es una de las sorpresas más agradables y jugables que nos ha dado este año Game Boy Color.

MARIO GOLF

SIMULADOR DE GOLF

Megas	16
Campos	5-6
Personajes	11
Fases	6 TORNEOS
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	NO
Grabar Partida	SI

Campos extra



Cuando logréis vencer en todos los campos iniciales seréis invitados a participar en un torneo especial en el que os enfrentaréis a la flor y nata de universo de Mario.

Elementos Exclusivos

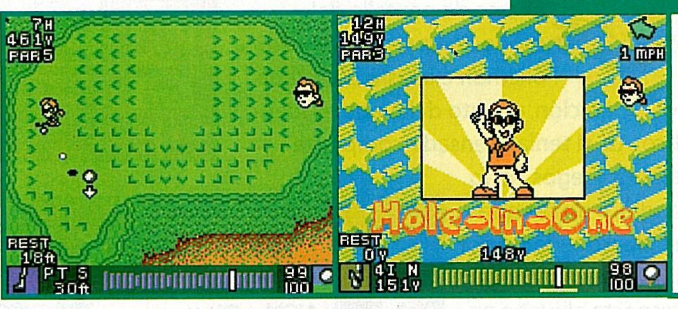
De todos los juegos de golf creados por CAMELOT, **Mario Golf** para ***Game Boy Color*** es el único que cuenta con la posibilidad de crear nuestro propio personaje y el único que puede presumir de contar con un alucinante y cuidadísimo modo historia. Una pena que no se les ocurriera antes.







«Greenes» de Fantasía

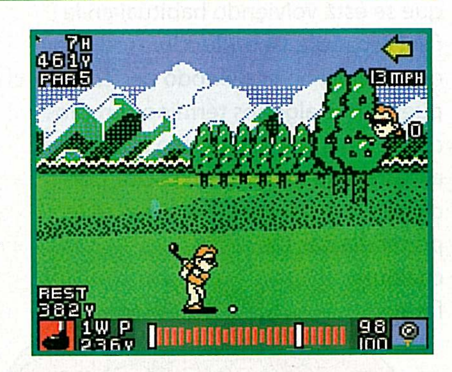


Aunque hay gente incapaz de apreciar el enorme mérito de esta versión, sólo con ver el sistema para ver las caídas de los greenes (idéntico al de ***Turbo Grafx***) o los controles tan perfectos de **Mario Golf**, uno se da cuenta de que los programadores de CAMELOT han tomado lo mejor de todos los anteriores y lo han fundido en este cartucho.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	CAMELOT

importancia, se trata de un verdadero hallazgo que ójala se les hubiera ocurrido incluir en la versión de ***Nintendo 64***. El mapa de este mundo no es demasiado extenso y tiene zonas a las que no podréis acceder en un principio si no habéis completado las pruebas de los otros emplazamientos. Estos retos sirven al jugador para aprender todas las técnicas más necesarias y, también, para poder sumar los puntos necesarios para ganar en experiencia y potenciar a nuestro personaje. Mientras andamos ocupados con estas cuestiones podremos retar o ser retados por otros personajes del juego y, si buscamos bien, encontraremos algunas pistas sobre los personajes ocultos de **Mario Golf**. Pasará algún tiempo hasta que podamos enfrentarnos con ellos, pero estaréis la mar de entretenidos intentando alcazar los puesto de honor de sus torneos o todas las estrellas. **DE LUCAR**



GRAFICOS 95

Todo presenta un aspecto impecable y han cuidado todos los detalles. sólo por los escenarios del modo historia merecería estar entre los grandes, pero es que también personajes, campos y animaciones son excelentes.

MUSICA 92

unas cuantas melodías versionando algunos temas clásicos de los juegos protagonizados por Mario. Algunas de esas cancioncillas son una composición simplificada del Mario Golf de Nintendo 64. una buena banda sonora.

SONIDO FX 87

están bien hechos pero no se pueda decir que sean demasiado abundantes ni variados. digamos que cumplen con su cometido, aunque es posible que a más de uno le parezcan algo elementales.

JUGABILIDAD 96

una gozada de la que nadie podrá separarse mientras tenga pilas. divertido, jugable y con un montón de nuevos alicientes, esta versión reúne lo mejor de las otras y añade todo el interés de jugar con nuestros propios personajes.

GLOBAL

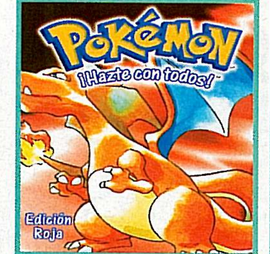


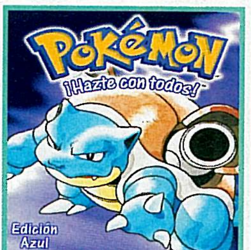
+ Todo está hecho con un extraordinario gusto. La jugabilidad.
- No hemos encontrado ningún fallo digno de reseñarse.

Qué bueno que VINISTE

Pokémon Ed. Roja y Azul

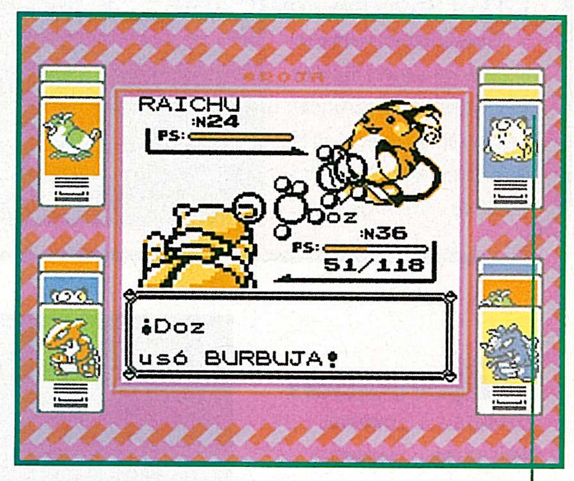
La fiebre Pokémon **llega** a nuestro país con las dos primeras **versiones** del juego.

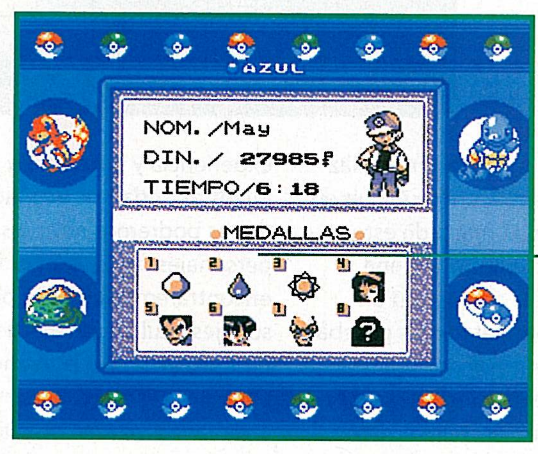




NINTENDO, además, se ha tomado la molestia de traducir ambos títulos al castellano, en una práctica que se está volviendo habitual en la filial española. La traducción, todo hay que decirlo, no es del todo perfecta, puesto que algunos términos propios de los americanos han sido localizados al castellano de forma explícita, perdiendo todo el significado que se le pretendía dar. De cualquier forma, son pequeños fallos que suceden muy de vez en cuando, y teniendo en cuenta las dimensiones de la aventura, no es algo que deba preocupar en exceso. Para empezar, hay que dejar bien claras las diferencias entre las versiónes Roja y Azul de **POKÉMON**: casi ninguna. Salvo el marco de pantalla del modo ***SUPER GAME BOY*** y 2 Pokémon exclusivos de cada edición, el resto del juego es idéntico. Así, si tenías pensado comprarte ambos juegos, no lo hagas, a no ser que el dinero te salga por las orejas. En lo que respecta al juego en sí, independientemente de la edición, no tenemos más remedio que reconocer las excelentes virtudes de la aventura. Aunque se pueda pensar que **POKÉMON** es un *RPG*







*Hay dos Pokémon exclusivos en cada edición de **POKÉMON**. Scyther y Electabuzz sólo los encontrarás en la Azul, mientras que Pinsir y Magmar sólo aparecen en la Roja.*

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	NINTENDO
PROGRAMADOR	GAME FREAK

VALORACION

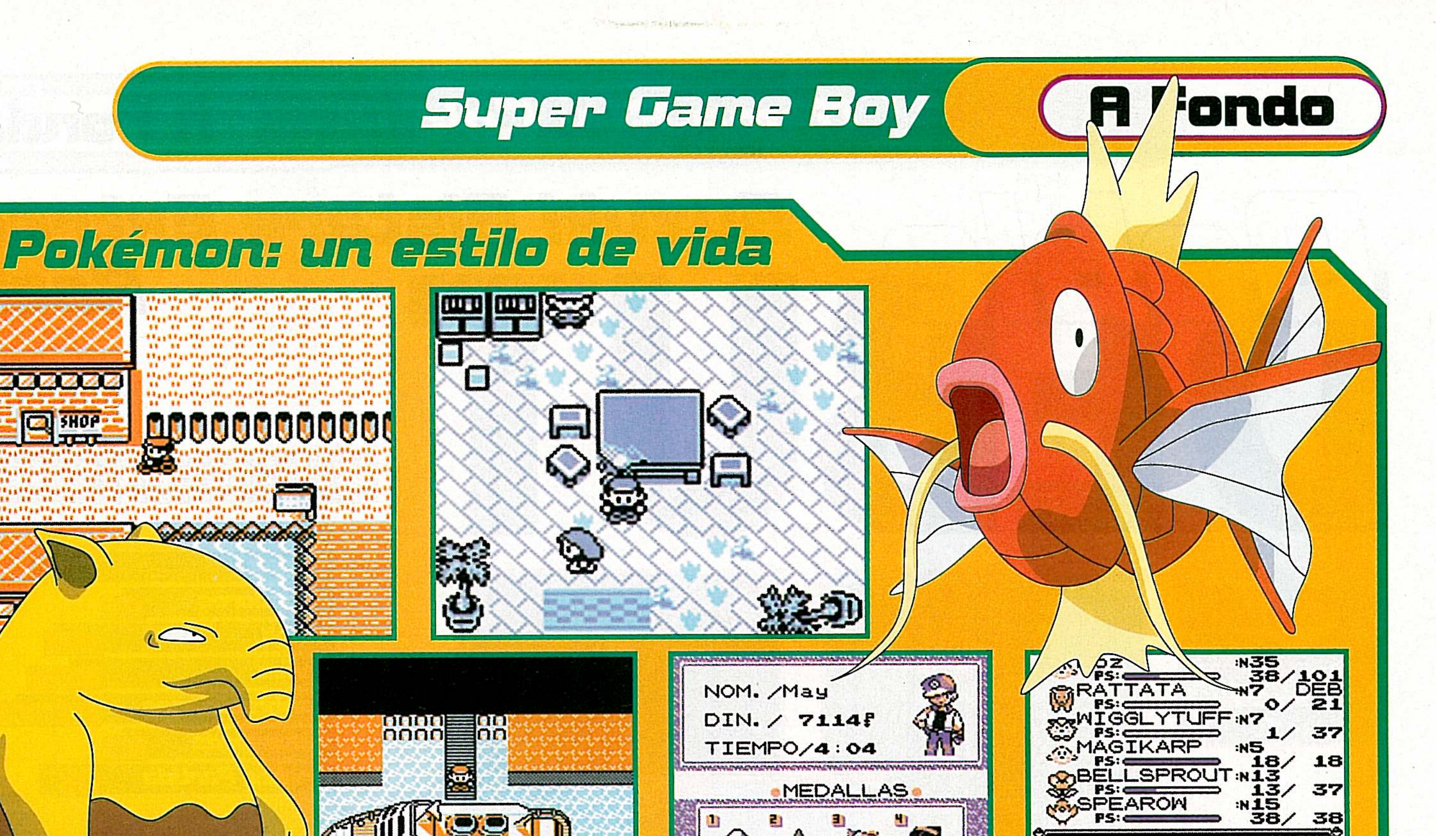
Ahora entendemos la fiebre que rodea al fenómeno POKÉMON. Nosotros también hemos sucumbido a sus encantos, y aunque no llegamos a los extremos del público nipón y norteamericano, lo cierto es que POKÉMON nos ha encantado. La posibilidad de intercambiar pokémon con los amigos queda en un segundo plano. Lo realmente interesante es recopilar cuantos más pokémon mejor, y de paso, si se desea, finalizar la aventura.

POKÉMON ED. ROJA Y AZUL

RPG

Megas	8
Jugadores	1-2
Vidas	ENERGIA
Campeonatos	8
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	SI (1)

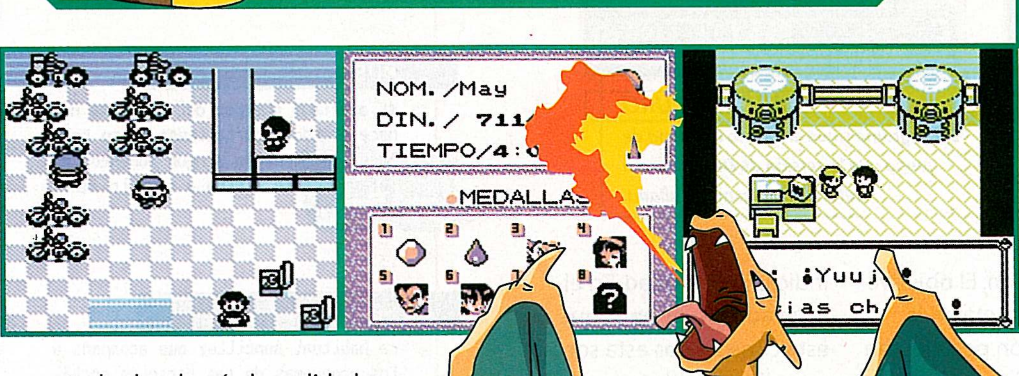
Pokémon: un estilo de vida



Los jóvenes japoneses y americanos han sucumbido a la fiebre POKÉMON. ¿Ocurrirá lo mismo en nuestro país?

Bill y la Bici

Hay algunos momentos importantes en la aventura que merece la pena no pasar de largo. Uno de ellos es cuando conocemos a Bill, un fanático de los Pokémon que cuenta en su haber con cuatro Pokémon realmente extraños. La Bici, por otro lado, permite desplazarse a mayor velocidad, aunque cuesta ¡1.000.000!

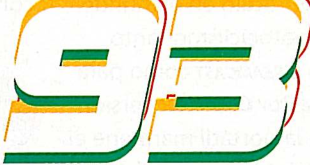




como todos los demás, la realidad es muy diferente. Son tantos los parámetros que entran en juego, que es prácticamente imposible, aunque se quiera, llevar una aventura por los mismos derroteros. De hecho, a los casi 148 Pokémon de cada edición (sólo 141 son capturables), hay que sumarle 165 ataques y habilidades diferentes, así como 72 objetos y 55 técnicas aplicables a cada Pokémon (dependiendo del grupo a que pertenezcan). En realidad, nos encantaría entrar en profundidad con **POKÉMON**, pero creemos que no es necesario. Lo mejor que se puede hacer es ir a la tienda y adquirirlo. A no ser que odies los *RPG*, **POKÉMON** te encantará.

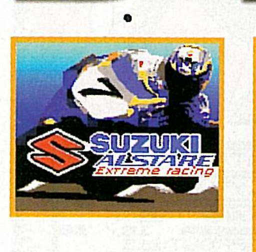
J. C. MAYERICK

GRAFICOS	MUSICA	SONIDO FX	JUGABILIDAD	GLOBAL
81 — Es el apartado más pobre de todo el juego, aunque también se debe tener en cuenta que se han debido incluir gran cantidad de POKÉMON y sus respectivos ataques. Por otro lado, el juego no es para GAME BOY COLOR.	92 — Aunque sus melodías no son precisamente variadas, lo cierto es que resultan muy agradables, sobre todo el tema principal del juego, que no pararemos de tararear durante la aventura. Estas cambian dependiendo de la zona del mapeado.	93 — El Pokédex, entre otros datos, almacena el sonido que realiza cada Pokémon, 150 en total. Eso da una ligera idea del trabajo que se ha debido realizar en este apartado. En el resto del juego, el sonido es muy notable.	95 — Queramos o no, POKÉMON nos acaba enganchando. Tiene un algo que te lleva a intentar superar cada nuevo reto, a que tu Pokémon evolucione lo más rápido posible, y a que tu Pokédex registre el mayor número de especies posible.	93 — + El juego engancha casi sin querer. La enormes posibilidades. − La escasas diferencias entre las ediciones roja y azul. No es GAME BOY COLOR.



Doble DEBUT

Suzuki Alstare Extreme Racing







ARCADE PURO

El programa sigue el mismo esquema de juego que la versión de DREAMCAST. La velocidad es su mejor aliada.



SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	UBI SOFT
PROGRAMADOR	VISUAL IMPACT

La conversión del programa de **DREAMCAST** destaca por su colorido y por su concepción *arcade*, convirtiéndose en el primer título de motociclismo para **GAME BOY COLOR.** El nuevo programa de UBI SOFT tiene vocación de pionero. Así, se ha convertido en el primer título en el mundo del motociclismo tanto para **DREAMCAST** como para **GAME BOY COLOR.** La versión para la portátil mantiene el sistema de juego del programa original. En el mismo se disputan carreras en circuitos cerrados, aunque no de competición. El objetivo es llegar a la meta en la mejor posición posible, con el objeto de ir acumulando puntos. Aunque no aparecen tiempos intermedios, el concepto del juego es totalmente *arcade*. Prueba de ello es el sencillísimo control de las motos y la casi total inexistencia de opciones. En este sentido sólo pueden mencionarse un modo contrarreloj y otro de práctica, junto a la posibilidad de variar aspectos como las unidades para indicar la velocidad. En el apartado visual, en el que esta consola nos esta sorprendiendo últimamente, destaca el colorido de los fondos de los circuitos. Los movimientos de la moto también son muy suaves, siendo su aspecto más pobre los escasos objetos que rodean la carretera. El programa está especialmente recomendado para aquellos que disfrutan con la velocidad, sin complicarse demasiado la vida con más detalles.

CHIP & CE

VALORACION

Tras dejar muestras de una gran labor en la conversión de ALL STAR TENNIS, UBI SOFT prueba suerte con las motocicletas. Su nuevo programa cubre un genero bastante descuidado dentro de las consolas portátiles. La sencillez del programa lo hace especialmente apropiado para los que disfrutan con la velocidad.

SUZUKI ALSTARE EXTREME R.

DEPORTIVO

Megas	4
Jugadores	1
Vidas	1
Fases	2
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 87

La espectacularidad y el colorido de los fondos contrasta con la sencillez de la carretera y de los demás objetos. En cuanto al movimiento, la suavidad es la nota predominante.

MUSICA — 83

El apartado musical del programa no hace grandes aportaciones, pero tampoco desentona en ningún momento. En definitiva se limita a cumplir sin florituras.

SONIDO FX — 82

La habitual sencillez que acompaña a los programas de las consolas portátiles en cuanto a efectos de sonido, se une a las escasas posibilidades que ofrece el motociclismo, en el que el rugido de los motores es el protagonista.

JUGABILIDAD — 90

La sencillez en el control de las motocicletas permite al usuario entrar rápidamente en el juego. Las primeras fases resultan muy sencillas, pero poco a poco el nivel de los rivales aumenta.

GLOBAL



+ La suavidad de movimientos de las motos.
- La sensación de vacío en el entorno de la carretera.

El ídolo COLORINHO

Ronaldo V-Football

REAL COMO LA VIDA

El juego es tan sumamente realista que esta escena se repetirá constantemente en cada derbi que se juegue.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	BIT MANAGERS

Del último trabajo de BIT MANAGERS para INFOGRAMES se pueden extraer dos conclusiones: la primera, que nadie como ellos ha sabido interpretar las verdaderas necesidades de un juego de fútbol para ***Game Boy Color***; y la segunda, quizá la más triste, que es muy posible que dicha consola no esté preparada para un juego tan complejo como **Ronaldo V-Football**. A priori, el juego lo tiene todo: 118 equipos con nombres (reales en los más importantes) y fichas para cada jugador, muchas modalidades de torneo (incluyendo triangulares de 45 minutos) y gran cantidad de tácticas y formaciones diferentes (hasta un total de 96 combinaciones). Se han tenido en cuenta detalles como el valor doble de los goles en campo contrario para la modalidad de copa o la inclusión de editores con los que cambiar los nombres de los jugadores, equipos y torneos. Por desgracia, **Ronaldo V-Football** falla en lo más importante: el juego de fútbol, que cuenta con un desarrollo muy lento. **J. C. MAYERICK**

VALORACION

● es una lástima. un campo tan bonito como el de la derecha y la buena presencia de los jugadores (con los colores de sus respectivos equipos) no son suficientes. además hace falta que el juego sea divertido, y hoy por hoy RONALDO V-FOOT. no lo es demasiado.

RONALDO: V-FOOTBALL

DEPORTIVO



GRAFICOS 89

Han logrado representar con toda la fidelidad posible cada uno de los uniformes de los equipos y selecciones que participan. Los dos campos de fútbol, además, cuentan con una excelente calidad gráfica.

MUSICA 83

un juego como RONALDO V-FOOTBALL necesitaba de una banda sonora con mucha marcha, repleta de salsa canarinha. BIT MANAGERS, que domina las músicas como nadie, ha sabido crear unas músicas muy correctas y movidas.

SONIDO FX 81

es el aspecto que más flojea de todo el juego, junto con la jugabilidad. Tampoco se puede esperar mucho más de un juego en el que lo más importante es que el pito del árbitro suene bien.

JUGABILIDAD 73

Al juego le falta un cierto dinamismo que permita que los partidos sean algo más vibrantes de lo que son. coger a un equipo medio puede ser el mayor suplicio posible. Así pues, todos a por BRASIL.

GLOBAL



\+ está repleto de buenos detalles propios de consolas más potentes.

\- Al final falla la jugabilidad, el aspecto más importante de un juego.



Joypad Tekken3 PlayStation



Pistola GUNCON Vibración + Pedal PSX



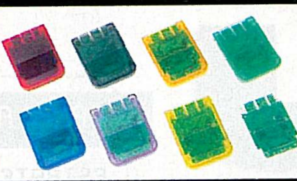
Pistola GUNCON Vibración PlayStation



Pistola Vibración SCORPION + Pedal PSX



RF-Unit PLayStation



Memory CARD 1 Mb PSX



8 Mb PSX

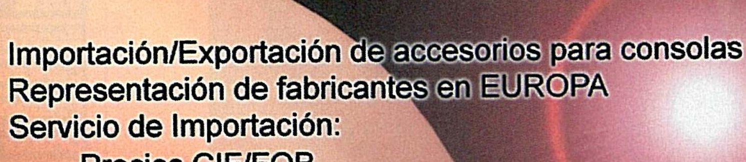


HyperMouse PSX

accesorios



N64 Controller Pack +Memory Card 1Mb



Importación/Exportación de accesorios para consolas
Representación de fabricantes en EUROPA
Servicio de Importación:
- Precios CIF/FOB.
- Tramitación aduanera con agentes competitivos.
- Traducción chino/castellano, inglés, italiano.



Multitap PLaystation

Dual Shock Colores PSX



N-Pal Converter PSX

Volante Dual Shock Pedal y Marchas PSX





Smart Cable RGB PSX



Game Hunter PSX (Action Replay)

Contacta con nosotros por teléfono:
93 741 13 13
O por e-mail: **info@gamestrading.com**

GAMES TRADING

GAMES TRADING S.L.L. EUROPA
C/ Pompeu Fabra 37-43 local izda.
08302 Mataró (BARCELONA)
Tels. Nacionales:
93 741 13 13 / 93 741 41 66
93 741 13 18 / 93 741 41 67
Tel.Internacional
34 93 741 13 17
Fax. 34 93 741 13 14
WEB. www.gamestrading.com
E-mail. info@gamestrading.com

Herbert 1999

El DIAG



Worms Armageddon













IGUAL DE DIVERTIDO
Varios escenarios, la posibilidad de editar el nombre de cada gusano, premios al mejor y al peor gusano de cada partida y todos los típicos detalles de la saga.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	INFOGRAMES
PROGRAMADOR	INFOGRAMES

Es el tipo de juegos ideal para ***Game Boy Color***. Sin embargo, aunque gráficamente es muy similar a las versiones mayores, adolece de los modos de juego para un jugador que tanto han contribuido a valorar tan positivamente la secuela del primer Worms. Eso sí, negarle la capacidad de diversión a este juego sería faltar a la verdad, sobre todo por el tremendo salto cualitativo y cuantitativo respecto a su predecesor en esta misma consola. Tiene multitud de armas, varios escenarios, la misma tensión de un Worms de toda la vida, y, sobre todo, el excelente modo de dos jugadores por turnos. En resumen, es como las otras versiones del juego, pero todo reducido a las capacidades de esta portátil.

THE SCOPE

Antes de cada batalla observaremos una preciosa pantalla que variará dependiendo del escenario.

VALORACION

● No tiene las mismas posibilidades que sus hermanos mayores, especialmente en el modo de un jugador, pero está bien hecho, tiene un control sencillo y es muy divertido.

WORMS ARMAGEDDON

ESTRATEGIA

Megas	8
Jugadores	1-2
Vidas	HASTA 4 GUSANOS
Escenarios	4X3
Continuaciones	NO
Passwords	NO
Grabar Partida	NO

GRAFICOS — 90

Hasta el menú de selección es idéntico al de las versiones de otras consolas. Los gusanos han ganado presencia en pantalla y animación. Las pantallas estáticas antes de jugar son muy bonitas.

MUSICA — 87

Un poco estridente en el menú y durante las partidas, pero son muy apropiadas y crean ambientillo de tensión, que es precisamente lo que pretenden.

SONIDO FX — 84

El típico sonidillo seco de los disparos habitual en esta consola. No es que sean buenos o malos, es que en Game Boy no se puede conseguir más realismo. Eso sí, en cuanto a cantidad son escasos.

JUGABILIDAD — 90

Aunque se podrían haber metido los modos de misiones y training, sin duda lo mejor de la nueva entrega de Worms, mantiene la diversión del antecesor aportando un nuevo estilo gráfico realmente atractivo.

GLOBAL



\+ Está totalmente inspirado en las versiones de PSX y Nintendo 64.

\- Si hubieran incluido los modos nuevos, sería una pasada.



Figuras y Peluches Oficiales
Funda Game-Boy Colores
Guitarra Vibración PSX
Novedades
RGB-AV Dreamcast
Pistola FOX GUN Psx.
Pedal+Retroceso. Sin pilas
Volante TWIN TURBO
PSX - Vibración
Pistola Panther V Psx.
Retroceso y Pedal
Avenger PRO. Pedal+Retroceso
Carcasa PSX Colores
Lupa GameBoy Colores
Controlador Baile PSX
Games Trading
PAD Super Xwind PSX
Sillón Dual Shock PSX
A partir de Diciembre´99...
Pistola Compatible DreamCast
JoyPad Compatible DC
Rumble Shock Compatible DC
RF-Unit DC
Pal Booster Dreamcast
GAMES TRADING S.L.L. EUROPA
Importación/Exportación de accesorios para consolas
Representación de fabricantes en EUROPA
Servicio de Importación:
Precios CIF/FOB.
Tramitación aduanera con agentes competitivos.
Traducción chino/castellano, inglés, italiano.
C/ Pompeu Fabra 37-43 local izda.
08302 Mataró (BARCELONA)
Tels. Nacionales:
93 741 13 13 / 93 741 41 66
93 741 13 18 / 93 741 41 67
Tel. Internacional
34 93 741 13 17
Fax. 34 93 741 13 14
WEB. www.gamestrading.com
E-mail. info@gamestrading.com
Herbert 1999



PESCAR a mano
Bass Masters Classic

De no tener en España casi ningún **juego** de pesca para poder ilustrar lo que es este **fenómeno** en el resto del mundo, ahora hemos pasado a tener, al menos, tres en este año 99. Ahora le ha llegado el **turno** a Bass Masters Classic para Game Boy Color.

SUPER Information

FORMATO	CARTUCHO
PRODUCTOR	THQ
PROGRAMADOR	NATSUME





En Bass Masters Classic vais a encontrar una divertida e ingeniosa síntesis de todo lo que hasta ahora os habíamos contado de los *arcades* de pesca de **PLAYSTATION**, ***NINTENDO 64*** o ***DREAMCAST***. Si tenemos en cuenta las posibilidades y capacidades de ***GAME BOY COLOR***, **BASS MASTERS CLASSIC** no tiene nada que envidiar a los títulos más innovadores y completos, y si nos apuráis, es posible que hasta les esté enseñando algunas cosas en las que los otros no han caído. Por poner un ejemplo, no conocemos ningún otro título que, como éste, te dé tres oportunidades para atrapar el pez con la mano una vez que has recogido todo el sedal. Además de detalles tan graciosos como éste, en **BASS MASTERS CLASSIC** encontraréis tantos modos de juego, tantos escenarios, tantos anzuelos y tantas circunstancias como podáis encontrar en los otros. Simplificado y adaptado a las posibilidades de la portátil de NINTENDO, este título derrocha ingenio y buen gusto y estamos seguros de que entusiasmará a los aficionados a la pesca.

DE LUCAR

*Salvando las lógicas distancias, **BASS MASTERS CLASSIC** te ofrece las mismas opciones y detalles clásicos en los programas de pesca que los juegos que hemos visto en **PLAYSTATION**, **DREAMCAST** y **NINTENDO 64**. No sólo eso, también han innovado con cosas como el tener que sacar el pez a mano.*

VALORACION

El mérito de Bass Masters Classic es incluir lo mismo que los juegos de pesca de las grandes consolas y haberlo hecho todo a base de imaginación y sin perder el norte. Aunque algunos elementos podrían haberse pulido un poco más su oferta es muy completa.

BASS MASTERS CLASSIC

ARCADE DE PESCA

Megas	8
Jugadores	1-2
Lagos	3
Modos	2
Continuaciones	INFINITAS
Passwords	SI
Grabar Partida	NO

GRAFICOS 84
Pueden parecer un tanto infantiles, pero tienen su gracia y representan todos los aspectos fundamentales de este deporte a base de mucho ingenio e imaginación. Algunos detalles podrían haberse trabajado más, pero está bien y resulta vistoso.

MUSICA 90
Unas cuantas melodías que destacan, sobre todo, por sus alegres ritmos. Cada lance de la pesca tiene una cancioncilla distinta y apropiada a la intensidad del momento. Por ejemplo, cuando estás a punto de atrapar una pieza, el ritmo es trepidante.

SONIDO FX 80
Están bien pero carecen de cualquier realismo y se han olvidado de los habituales efectos sonoros de la naturaleza. Como la música se ajusta bastante bien al ritmo de juego en este arcade, es muy posible que no eches de menos los FX.

JUGABILIDAD 85
Aunque las rutinas de pesca son algo elementales, cuenta con un montón de opciones, una mecánica de juego veloz, un control sencillo y claro y un modo torneo con plenas garantías. El detalle de tener que atrapar a mano los peces es genial.

GLOBAL



+ Las mismas cosas que los simuladores de las grandes consolas.
- Las batallas con los peces podrían haber sido algo más intensas.

PlayStation

PERIFÉRICOS



PLAYSTATION DUAL SHOCK



19.900



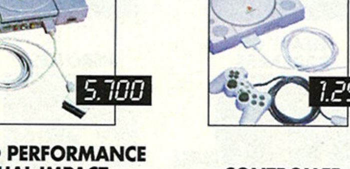
PLAYSTATION + RF ADAPTER

20.900

¿¿AÚN NO TIENES NUESTRA TARJETA??



Hazte socio y recibirás GRATIS nuestro catálogo, el único en España con más de 1.000 productos, y podrás participar en sorteos y promociones especiales.

- **CABLE EURO-AV (RGB)** — 5.700
- **CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3** — 1.290
- **CABLE SCART RGB LOGIC 3 (EUROCONECTOR)** — 1.290
- **CONTROL PAD INTERACT BARRACUDA 2** — 4.990
- **C. PAD LOGIC 3 CHALLENGER** (AMARILLO, AZUL, GRIS, ROJO) — 2.990
- **C. PAD PERFORMANCE DUAL IMPACT** — 3.990
- **CONTROLLER** — 2.100
- **CONTROLLER DUAL SHOCK** (GRIS, AZUL, NEGRO, TRANSPARENTE, VERDE) — 4.500



- **DEXDRIVE INTERACT** — 5.900
- **JOYSTICK LOGIC 3 DOMINATOR** — 6.990



- **LINK CABLE** — 3.500
- **LINK CABLE LOGIC 3** — 1.290




- **MALETIN CONSOLE CASE** — 3.200
- **MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3** — 4.990
- **MALETIN JUEGOS CD CASE** — 2.100
- **MEMORY CARD LOGIC 3 2 MB** (GRIS, AZUL, ROJA, AMARILLA) — 2.490
- **MEMORY CARD LOGIC 3 4 MB** (GRIS) — 3.990
- **MEMORY CARD SONY** (TRANSPARENTE, GRANATE, AMARILLA, VERDE, AZUL, NEGRO, GRIS) — 2.100





- **MOUSE (RATÓN)** — 4.200
- **MUEBLE SPACE STATION LOGIC 3** — 5.990
- **MULTI TAP** — 4.900
- **PACK PERIFÉRICOS (CONSOLE CASE BUNDLE)** — 4.900
- **PISTOLA G-CON 45** — 6.990




- **PISTOLA LOGIC 3 P7K LIGHT GUN** — 4.990
- **PISTOLA LOGIC 3 PREDATOR 2** (SILVER) — 8.990





- **PISTOLA LOGIC 3 PROTECTOR 2** — 6.990
- **RF ADAPTER PERFORMANCE** — 1.990
- **RFU ADAPTOR (VERSION 2)** — 3.500
- **VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM** — 19.990
- **VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL** — 9.990









- **VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE 2 WHEEL** — 10.990
- **VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE GTO** — 6.990
- **VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE SPRINTER** — 8.990
- **VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1** — 7.990
- **VOLANTE-MANO LOGIC 3 TOP DRIVE REACTOR** — 7.990

DINO CRISIS



FIFA 2000



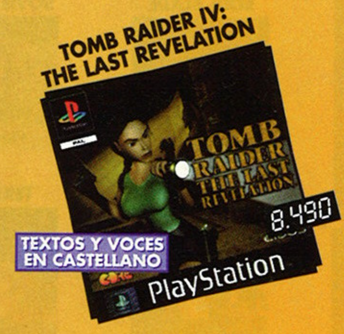
FINAL FANTASY VIII



GRAN TURISMO 2



TOMB RAIDER IV: THE LAST REVELATION













CENTRO MAIL
www.centromail.es

PlayStation

OFERTAS



TE ENVIAMOS TU PEDIDO POR AGENCIA DE TRANSPORTE URGENTE A TU DOMICILIO

POR SÓLO 750 PTAS.
BALEARES 1.000 PTAS.















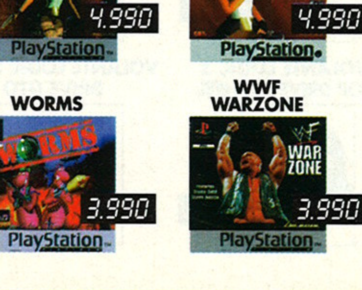






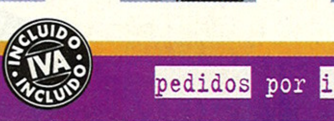







ABE´S ODDYSEE 3.990	ACTUA SOCCER 3.490	ADIDAS POWER SOCCER 3.490	AIR COMBAT 3.490	ALIEN TRILOGY 3.990	BATMAN & ROBIN 3.990	BUST-A-MOVE 2 3.990
COLIN MCRAE RALLY 4.990	COMMAND & CONQUER 3.990	COMMAND & CONQUER RED ALERT 3.990	CONSTRUCTOR 3.990	COOL BOARDERS 2 3.490	CRASH BANDICOOT 3.490	CRASH BANDICOOT 2 3.490
CROC 3.990	DESTRUCTION DERBY 3.490	DESTRUCTION DERBY 2 3.490	DOOM 3.990	EL MUNDO PERDIDO 3.990	FANTASTIC FOUR 3.990	FINAL FANTASY VII 3.490
FORMULA 1 3.490	FORMULA 1 ´97 3.490	G-POLICE 3.490	GRAN TURISMO 3.490	GRAND THEFT AUTO 4.990	HEART OF DARKNESS 4.990	HERCULES 3.490
INTERNATIONAL TRACK & FIELD 3.890	JUNGLA DE CRISTAL TRILOGIA 3.990	LOADED 3.490	MAGIC: THE GATHERING BATTLEMAGE 3.990	MEDIEVIL 3.490	MICKEY´S WILD ADVENTURE 3.490	MICRO MACHINES V3 4.490
MONACO GRAND PRIX RACING SIMULATION 2 4.990	MORTAL KOMBAT TRILOGY 3.990	MOTO RACER 3.990	NEED FOR SPEED III 3.990	PANDEMONIUM 3.490	POCKET FIGHTER 2.990	PORSCHE CHALLENGE 3.490
RAYMAN 3.290	RESIDENT EVIL 3.990	RESIDENT EVIL 2 4.490	RIDGE RACER 3.490	RIDGE RACER REVOLUTION 3.490	ROAD RASH 3.990	ROAD RASH 3D 3.990
SOUL BLADE 3.490	SOVIET STRIKE 3.990	SPACE JAM 3.990	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA 3.990	SUPER CROSS ´98 3.990	TANK RACER 1.990	TEKKEN 3.490
TEKKEN 2 3.490	TEKKEN 3 3.490	THEME HOSPITAL 3.990	TIME CRISIS 3.490	TOCA TOURING CAR CHAMPIONSHIP 4.990	TOMB RAIDER 4.990	TOMB RAIDER II 4.990
TOSHINDEN 3.490	TRUE PINBALL 3.990	V-RALLY 4.990	WIPE OUT 3.490	WIPE OUT 2097 3.490	WORMS 3.990	WWF WARZONE 3.990





CENTRO MAIL

PlayStation



www.centromail.es

NOVEDADES

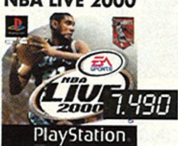
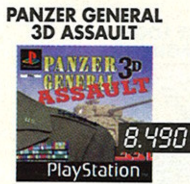
007 EL MAÑANA NUNCA MUERE	24 HORAS DE LE MANS	40 WINKS	ACTION MAN	AMERZONE	ARMORINES IN PROJECT S.W.A.R.M.	ASTERIX & OBELIX
						
7.490	7.490	7.490	8.490	7.490	7.490	7.490

BARBIE: RACE & RIDE	CARMAGEDDON (RED BLOOD)	CENTIPEDE	CHAMPIONSHIP MOTOCROSS	CHESSMASTER II	CHINA	CHOCOBO RACING
						
3.490	7.990	8.490	8.490	8.490	7.490	7.990

CRASH TEAM RACING	CYBER TIGER	DEMOLITION RACER	DESTREGA	DRIVER	ESTO ES FUTBOL	FIGHTING FORCE 2
						
7.990	7.490	7.490	6.990	8.490	7.990	8.490

FORMULA 1 ´99	GTA 2	HOT WHEELS	JURASSIC PARK: WARPATH	KINGSLEY´S WILD ADVENTURE	KNOCKOUT KINGS 2000	KURUSHI FINAL
						
7.990	8.490	7.490	7.490	6.990	7.490	6.990

LEGACY OF KAIN 2: SOUL REAVER	LEGEND OF KARTIA	LMA MANAGER	LOS PITUFOS	MEDAL OF HONOR	METAL GEAR SOLID: SPECIAL MISSIONS	MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE
						
8.490	7.990	8.490	7.490	7.490	3.990	7.490

MISSION IMPOSSIBLE	MUSIC 200	NBA LIVE 2000	NO FEAR DOWNHILL MOUNTAIN BIKING	PAC-MAN WORLD	PANZER GENERAL 3D ASSAULT	PGA EUROPEAN TOUR GOLF
						
7.990	8.490	7.490	8.490	5.490	8.490	7.490

PONG	PRINCE NASEEM BOXING	QUAKE II	R/C STUNT COPTER	RAILROAD TYCOON II	RAINBOW SIX	RAT ATTACK
						
8.490	8.490	8.490	7.490	CONS.	8.490	8.490

READY 2 RUMBLE BOXING	SHAO LIN	SILENT HILL	SOUTH PARK RALLY	SPYRO 2	STAR WARS: EPISODIO 1 LA AMENAZA FANTASMA	SUPERCROSS 2000
						
7.990	8.490	8.990	7.490	7.990	7.490	7.490

SYPHON FILTER	TARZAN	THE X-FILES	THRASHER	TIME CRISIS + PISTOLA G-CON 45	TONY HAWK´S SKATEBOARDING	UEFA STRIKER
						
7.990	7.990	7.990	8.490	7.990	8.490	7.490

URBAN CHAOS	V-RALLY 2	WCW MAYHEM	WORMS ARMAGEDDON	WORMS PINBALL	WU TANG SHAO LIN STYLE	XENA: WARRIOR PRINCESS
						
8.490	8.490	7.490	8.490	6.990	8.490	7.490











GAME BOY GAME BOY COLOR



- GAME BOY POCKET 7.990
- GAME BOY COLOR 12.490



- ADAP. CORRIENTE LOGIC3 1.290
- GAME BOY CAMARA 7.990



- GAME BOY PRINTER 9.490
- GAME BOY PRINTER PAPEL 1.490



- GAME LINK 1.990
- HANDYPAK INTERACT 3.490



- LINK CABLE LOGIC 3 1.490
- LUPA + LUZ LOGIC 3 LIGHT MAGNIFIER 1.490



- LUPA + LUZ NINTENDO LIGHT MAX 2 2.990
- MALETÍN LOGIC 3 DELUXE CASE 1.990



- MALETIN LOGIC 3 ORGANIZER 2.990
- PULSEPAK INTERACT 1.990



- FIFA 2000 5.990
- TARZAN 5.990



- POKÉMON AZUL 5.990
- POKÉMON ROJO 5.990
- POKÉMON PIKACHU 3.990









- A BUG'S LIFE 5.990
- ALL STAR TENNIS '99 5.990
- ARMORINES IN PROJECT S.W.A.R.M. 5.990
- ASTERIX & OBELIX 5.490
- BOMBERMAN QUEST 5.990
- BUBBLE BOBBLE CLASSIC 5.990
- BUGS BUNNY & LOLA BUNNY 4.990
- CARMAGEDDON 5.990
- CHESSMASTER 5.990
- CONKER'S POCKET TALES 5.990
- CRAZY BIKERS 5.890
- DUKE NUKEM 5.990
- EARTHWORM JIM CONS.
- F-1 WORLD GRAND PRIX 5.990
- GRAND THEFT AUTO 5.990
- HORMIGAZ 5.990
- INTER. SUPERSTAR SOCCER '99 5.890
- LOONEY TUNES 5.990
- MADDEN NFL 2000 5.990
- MARIO GOLF 5.990
- MICKEY'S TOON RACING 5.990
- MISSION IMPOSIBLE 5.990
- MR. NUTZ 5.990
- MS. PAC-MAN 5.990
- NBA PRO '99 5.890
- PAC-MAN 5.990
- PAPERBOY 5.490
- PAPYRUS 5.990
- PRINCE OF PERSIA 6.490
- R-TYPE DX 5.990
- RESIDENT EVIL CONS.
- RONALDO V-FOOTBALL 5.990
- STAR WARS: EPISODE 1-RACER 5.990
- SUPER MARIO BROS. DELUXE 5.990
- SUPREME SNOWBOARDING 5.990
- SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING 5.990
- SYLVESTER & TWEETY 4.990
- THE LEGEND OF ZELDA DX 5.990
- TOCA TOURING CAR 5.990
- TOM AND JERRY 5.990
- TUROK: RAGE WARS 5.990
- WORMS ARMAGEDDON 5.990





pedidos por internet: www.centromail.es

Nintendo 64



Juego	Precio
ALL STAR TENNIS ´99	9.490
ARMORINES IN PROJET S.W.A.R.M.	9.490
CARMAGEDDON 64	8.490
CASTLEVANIA	11.490
CYBER TIGER	9.490
DUKE NUKEM ZERO HOUR	9.490
F-1 WORLD GRAND PRIX	5.990
GOLDEN EYE 007	5.990
HOT WHEELS	9.490
HYBRID HEAVEN	11.490
KNOCKOUT KINGS 2000	9.490
LYLAT WARS	5.990
MAGICAL TETRIS CHALLENGE	9.490
MARIO GOLF	9.490
MARIO KART 64	5.990
MISSION: IMPOSSIBLE	7.490
MONACO G. P. R. SIMULATION 2	9.490
MONSTER TRUCK MADNESS	9.490
NBA JAM 2000	9.490
NBA LIVE 2000	9.490
OLYMPIC HOCKEY ´98	3.990
QUAKE 64	3.990
QUAKE II	9.490
READY 2 RUMBLE BOXING	9.490
ROAD RASH 64	10.490
RUGRATS: TREASURE HUNT	10.490
SHADOWMAN	10.490
SNOWBOARD KIDS	5.990
SOUTH PARK RALLY	9.490
STAR WARS: E. 1-RACER	9.490
SUPER SMASH BROS.	9.490
SUPERCROSS 2000	9.490
THE LEGEND OF ZELDA	8.990
THE NEW TETRIS	9.490
TONIC TROUBLE	9.490
V-RALLY ´99 EDITION	7.490
WAVE RACE 64	5.990
WCW MAYHEM	9.490
W. LEAGUE SOCCER 2000	10.490
WORMS ARMAGEDDON	8.490
DONKEY KONG 64 + MEMORY EXPANSION PAK	12.990
JET FORCE GEMINI	9.490
RAYMAN 2	9.490
TUROK: RAGE WARS	9.490
WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP	9.490









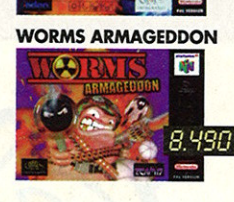




















Producto	Precio
NINTENDO 64	14.990
NINTENDO 64 MARIO PAK SOCCER	25.990
NINTENDO 64 MARIO PAK	19.900
NINTENDO 64 COLORES	14.990
CABLE EXTENSIÓN LOGIC 3	1.290
CABLE RF	2.990
C. PAD LOGIC 3 THUNDER PAD	2.990
CONTROLLER	4.990
DEXDRIVE INTERACT	5.900
MALETIN GAME MULTI-CASE LOGIC 3	4.990
MANDO DE CONTROL COLORES	4.990
MEMORY CARD LOGIC 3 256 KB	990
MEMORY EXPANSION PAK	4.990
MEMORY PAK (CONTROLLER PAK)	2.990
RUMBLE PAK	3.490
RUMBLE PAK + MEMORY PAK	5.990
VOLANTE ACT LABS RS RACING SYSTEM	19.990
VOLANTE INTERACT V3 RACING WHEEL	11.990
VOLANTE LOGIC 3 TOP DRIVE WHEEL 3IN1	7.990

















pedidos por telEfono: 902 17 18 19

CENTRO MAIL



Dreamcast



DREAMCAST 39.900

CABLE SCART (EUROCONECTOR)



CONTROLLER



JOYSTICK ARCADE STICK



KEYBOARD



MUEBLE DREAM STATION DC/PSX



VIBRATION PACK



VISUAL MEMORY



VOLANTE RACE CONTROLLER



SONIC ADVENTURE



8.990

AEROWINGS



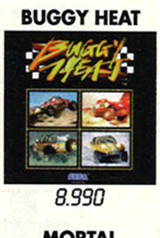
8.990

BLUE STINGER



9.490

BUGGY HEAT



8.990

DYNAMITE COP



8.990

F1 WORLD GRAND PRIX



8.990

FIGHTING FORCE 2



CONS.

INCOMING



8.990

SOUL CALIBUR



8.990

MILLENIUM SOLDIER: EXPENDABLE



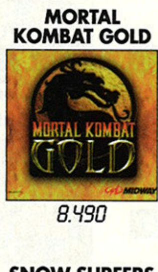
8.490

MONACO G. P. RACING SIMUL. 2



8.490

MORTAL KOMBAT GOLD



8.490

POWER STONE



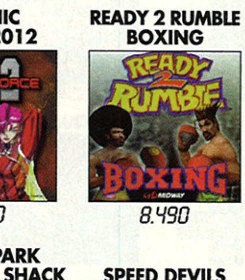
8.490

PSYCHIC FORCE 2012



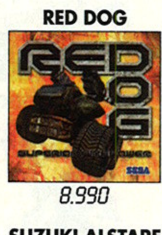
8.490

READY 2 RUMBLE BOXING



8.490

RED DOG



8.990

THE HOUSE OF THE DEAD 2



8.990

+ PISTOLA 13.990

SEGA RALLY 2



8.990

SHADOWMAN



8.490

SNOW SURFERS



8.990

SOUL FIGHTER



8.490

SOUTH PARK CHEF´S LUV SHACK



8.490

SPEED DEVILS



8.490

SUZUKI ALSTARE EXTREME RACING



8.490

TOKYO HIGHWAY CHALLENGE



8.990

TOY COMMANDER



8.990

TRICK STYLE



8.490

UEFA STRIKER



8.490

VIGILANTE 8, THE SECOND OFFENCE



CONS.

VIRTUA FIGHTER 3 tb



8.990

WORLDWIDE SOCCER 2000



8.990

CAMBIAMOS Y ALQUILAMOS VIDEOJUEGOS



¡¡¡NUEVOS CENTROS MAIL!!!





BALEARES Ibiza
VÍA PÚNICA, 5
TEL: 971 399 101

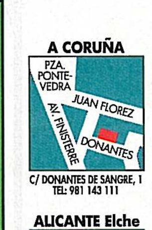
BARCELONA Barberà Vallés
C.C. BARICENTRO, LOCAL 37
AUTOPISTA A-18, SALIDA 2

HUELVA
C/ TRES DE AGOSTO, 4
TEL: 959 253 630

LAS PALMAS Arrecife
C/ CORONEL I. VALLS DE LA TORRE, 3
TEL: 928 817 701

LEÓN
AV. REPÚBLICA ARGENTINA, 25

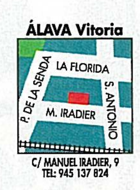
TOLEDO
C.C. ZOCO EUROPA, LOCAL 20
C/ VIENA, 2
TEL: 925 285 035



A CORUÑA
C/ DONANTES DE SANGRE, 1
TEL: 981 143 111



A CORUÑA Santiago
C/ RODRÍGUEZ CARRACIDO, 13
TEL: 981 599 288



ÁLAVA Vitoria
C/ MANUEL IRADIER, 9
TEL: 945 137 824



ALICANTE
C.C. GRAN VÍA, LOCAL B-12
AV. GRAN VÍA S/N
TEL: 965 246 951



ALICANTE
C/ PADRE MARIANA, 24
TEL: 965 143 998



ALICANTE Benidorm
AV. DE LOS LIMONES, 2
ED. FUSTER JUPITER
TEL: 966 813 100





ALICANTE Elche
C/ CRISTÓBAL SANZ, 29
TEL: 965 467 959

ALICANTE Elda
AV. J. MARTÍNEZ GONZÁLEZ, 16-18 B
TEL: 965 397 997

ALMERIA
AV. DE LA ESTACIÓN, 28
TEL: 950 260 643

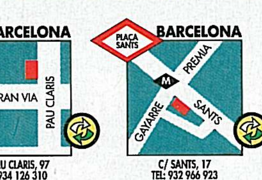
BALEARES Palma
C/ PEDRO DEZCALLAR Y NET, 11
TEL: 971 720 071

BALEARES Palma
C.C. PORTO PI CENTRO
AV. I. GABRIEL ROCA, 54
TEL: 971 405 573

BARCELONA (GLORIES) NUEVA DIRECCIÓN
C.C. BARCELONA-GLORIES
AV. DIAGONAL, 280
TEL: 934 860 064



BARCELONA (PLAÇA CATALUNYA)
C/ PAU CLARIS, 97
TEL: 934 126 310



BARCELONA (PLAÇA SANTS)
C/ SANTS, 17
TEL: 932 966 923



BARCELONA Badalona
C/ SOLEDAT, 12
TEL: 934 644 697



BARCELONA Badalona
C.C. MONTIGALÀ
C/ OLOF PALME, S/N
TEL: 934 656 876



BARCELONA Manresa
C.C. OLIMPIA, LOCAL 10
C/ ANGEL GUIMERA, 21
TEL: 938 721 094



BARCELONA Mataró
C/ SAN CRISTOFOR, 13
TEL: 937 960 716



BARCELONA Sabadell
C/ FILADORS, 24 D
TEL: 937 136 116



BURGOS
C.C. LA PLATA, LOCAL 7
AV. CASTILLA Y LEÓN
TEL: 947 222 717





CÁDIZ Jerez
C/ MARIMANTA, 10
TEL: 956 337 962



CASTELLÓN
AV. REY DON JAIME, 43
TEL: 964 340 053



CÓRDOBA
C/ MARÍA CRISTINA, 3
TEL: 957 498 360



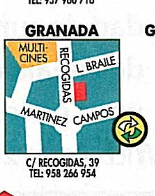
GIRONA
C/ EMILI GRAHIT, 65
TEL: 972 224 729



GIRONA Figueres
C/ MORERÍA, 10
TEL: 972 675 256



GIRONA Palamós
C/ ENRIC VINCKE, S/N
TEL: 972 601 665



GRANADA
C/ RECOGIDAS, 39
TEL: 958 266 954



GUIPÚZCOA S. Sebastián
AV. ISABEL II, 23
TEL: 943 445 660



GUIPÚZCOA Irún
C/ LUIS MARIANO, 7
TEL: 943 635 293



HUESCA
C/ ARGENSOLA, 2
TEL: 974 230 404



JAÉN
PASAJE MAZA, 7
TEL: 953 258 210



LA RIOJA Logroño
AV. DOCTOR MÚGICA, 6
TEL: 941 207 833



LAS PALMAS
C.C. LA BALLENA, LOCAL 1.5.2
CTRA. GENERAL NORTE, 12
TEL: 928 418 218



LAS PALMAS
Pº DE CHIL, 309
TEL: 928 265 040



LEÓN Ponferrada
C/ DOCTOR FLEMMING, 13
TEL: 987 429 430



MADRID (CALLAO)
C/ PRECIADOS, 34
TEL: 917 011 480



MADRID (ATOCHA)
Pº STA. MARÍA DE LA CABEZA, 1
TEL: 915 278 225



MADRID (Bº PILAR)
C.C. LA VAGUADA, LOCAL T-038
AV. MONFORTE DE LEMOS, S/N
TEL: 913 782 222



MADRID (SAN BLAS)
C.C. LAS ROSAS, LOCAL 13
AV. GUADALAJARA, S/N
TEL: 917 758 882



MADRID Alcalá de H.
C/ MAYOR, 58
TEL: 918 802 692



MADRID Alcobendas
C.C. PICASSO, LOCAL 11
C/ CONSTITUCIÓN, 15
TEL: 916 520 387



MADRID Alcorcón
C/ CISNEROS, 47
TEL: 916 436 220



MADRID Getafe
C/ MADRID, 27 POSTERIOR
TEL: 916 813 538



MADRID Las Rozas
C.C. BURGOCENTRO II, LOCAL 25
AV. COMUNIDAD DE MADRID, 37
TEL: 916 374 703



MADRID Móstoles
AV. PORTUGAL, 8
TEL: 916 171 115



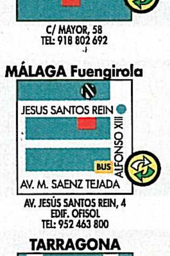
MADRID Pozuelo
CTRA. DE HÚMERA, 87, PORTAL 11, LOCAL 5
TEL: 917 990 165



MADRID Torrejón
C.C. PARQUE CORREDOR, LOCAL 53
CTRA. TORREJÓN-AJALVIR, Km 5
TEL: 916 562 411



MÁLAGA
C/ ALMANSA, 14
TEL: 952 615 292



MÁLAGA Fuengirola
AV. JESÚS SANTOS REIN, 4
EDIF. OFISOL
TEL: 952 463 800



MURCIA
C/ PASOS DE SANTIAGO S/N
EDIF. CONDESTABLE
TEL: 968 294 704



NAVARRA Pamplona
C/ PINTOR ASARTA, 7
TEL: 948 271 806



PONTEVEDRA Vigo
C/ ELDUAYEN, 8
TEL: 986 432 682



SALAMANCA
C/ TORO, 84
TEL: 923 261 681



STA. CRUZ TENERIFE
C/ RAMÓN Y CAJAL, 62
TEL: 922 293 083



SEGOVIA
C.C. ALMUZARA, LOCAL 21
C/ REAL S/N
TEL: 921 463 462



SEVILLA
C.C. LOS ARCOS, LOCAL B 4
AV. ANDALUCÍA, S/N
TEL: 954 675 223



SEVILLA
C.C. PZA. DE ARMAS, LOCAL C-38
PZA. LEGIÓN, S/N
TEL: 954 915 604



TARRAGONA
AV. CATALUNYA, 8
TEL: 977 252 945



VALENCIA
C/ PINTOR BENEDITO, 5
TEL: 963 804 237



VALENCIA
C.C. EL SALER, LOCAL 32 A
C/ EL SALER, 16
TEL: 963 339 619



VALENCIA Gandía
C.C. PLAZA MAYOR, LOCAL 9-10
PARQUE DE ACTIVIDADES
TEL: 962 950 951



VALLADOLID
C.C. AVENIDA
Pº ZORRILLA 54-56
TEL: 983 221 828



VIZCAYA Bilbao
PZA. ARRIQUIBAR, 4
TEL: 944 103 473



VIZCAYA Las Arenas
C/ DEL CLUB, 1
TEL: 944 649 703

ZARAGOZA
C/ ANTONIO SANGENÍS, 6
TEL: 976 536 156

ZARAGOZA
C/ CÁDIZ, 14
TEL: 976 218 271

CENTROS CON CAMBIO Y ALQUILER DE VIDEOJUEGOS

CREACIÓN NUEVOS CENTROS MAIL

Si eres un profesional del sector y quieres formar parte de nuestra red de franquicias, llama al: 913 802 892

Tu pedido de forma sencilla

• ¿Cómo realizar tu pedido?

Por Teléfono: 902 17 18 19
HORARIO: De Lunes a Viernes de 10.30h a 20h. y los Sábados de 10.30h a 14h.

Por Fax: 913 803 449

Por Internet: pedidos@centromail.es

• ¿Cómo recibir tu pedido?



Por Transporte Urgente

Nuestro deseo es que disfrutes lo antes posible de tu pedido. Para ello ponemos a tu disposición un servicio de Transporte Urgente gracias al cuál podrás recibir tu pedido en un plazo aproximado de 48/72 horas. El coste de este servicio –en el que está incluido también el embalaje, y el seguro– es: • España peninsular 750 ptas. • Baleares 1.000 ptas.

PARA PEDIDOS SUPERIORES A 25.000 ptas. **EL PORTE ES GRATUÍTO.** (Sólo Península y Baleares)

Actualmente, todos nuestros envíos se realizan **Contra Reembolso.** No envíes dinero ahora. El pago, en metálico, deberás realizarlo al recibir el producto.

CUPÓN DE PEDIDO *Deseo recibir los artículos que detallo a continuación.*

SISTEMA	DESCRIPCIÓN	UDS.	PRECIO	TOTAL

Los datos personales de este cupón serán incluidos en un registro de la Agencia de Protección de Datos. Para la rectificación de algún dato, deberás llamar a nuestro Servicio de Atención al Cliente, teléfono 902 17 18 19, o escribir una carta a la dirección arriba indicada. Señala si no quieres recibir información adicional de Centro MAIL (   ).

Envío por Transporte Urgente
España peninsular 750 ptas. Baleares 1.000 ptas.

IMPORTE TOTAL

Pedido realizado por:

Nombre: ______ Apellidos ______
Calle/Plaza: ______ Nº ______ Piso ______ Letra ______
Ciudad: ______ C.P ______
Provincia: ______ Tf.: (   ) ______
Tarjeta Cliente SI NO Número ______ E-mail ______

SPJ

Precios I.V.A. incluido. Válidos hasta 31-12-99

Camino de Hormigueras, 124, · Portal 5, 5º F • 28031 Madrid

CENTRO MAIL



Coordinado por **THE ELF**



Aunque las palabras WILD ARMS nos evoquen gratos y reconfortantes recuerdos de un pasado no muy lejano, los usuarios japoneses ya han tenido la oportunidad de surcar las nuevas tierras de Filgaia en la segunda parte de unos de los *RPG* más apreciados y recordados de *PLAYSTATION*. Así es WILD ARMS 2ND IGNITION.







WILD ARMS 2ND IGNITION








Ashley Winchester. El prólogo del sucesor de Rudy comienza en la entrada de una ruina. Aprenderá la *tool* de lanzar puñales y tendrá que enfrentarse a una desagradable criatura en las profundidades. Todo acabará con un cerrado aplauso de sus compañeros.









Brad Evans. El heredero natural de Jack huye de sus apresores en medio de la lluvia. Tendrá que visitar una solariega casa para aprender la habilidad del patadón y activar una plataforma colgante. Tras enfrentarse a un gigantesco enemigo será apresado.









Riruka Eleniak. Esta jovencita hechicera no tiene nada que envidiar a Cecilia. Tras surcar un curioso entorno repleto de sencillos puzzles aparecerá de nuevo en su pueblo y tendrá que luchar contra el repugnante ser que acompaña estas pantallas.

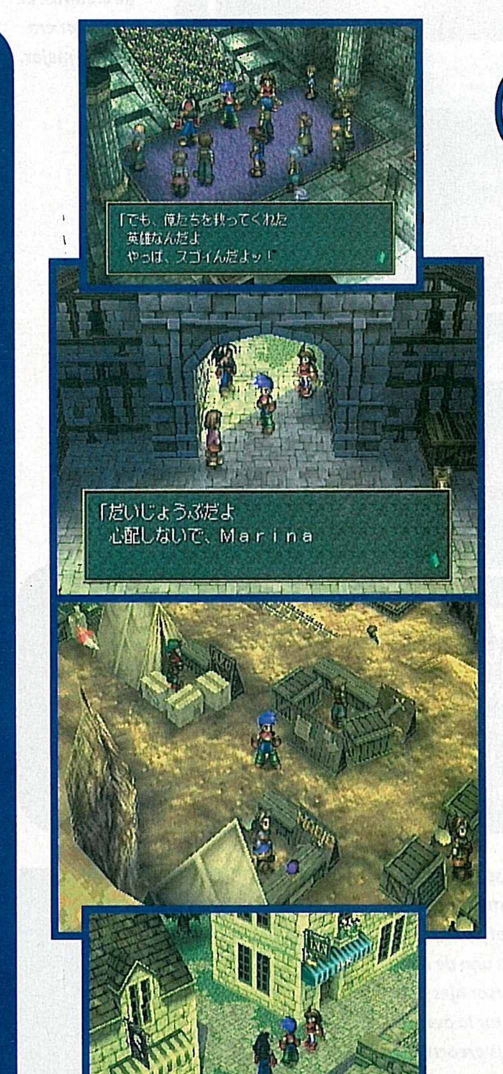



Hay títulos en este sagrado género que, sin llegar a ser un prodigio de la programación o un dechado de virtudes técnicas, te llegan directos al corazón desde el primer instante en que tomas contacto con ellos. Con Wild Arms me sucedió eso. Su atrayente y a la vez sencillo entorno 2D, el control de los personajes y la melodía de ensueño que acompañaba a la brillante secuencia de introducción, me hechizaron totalmente desde su aparición en **Japón** allá por 1996. Años después con las versiones **USA** y *PAL* en mis manos, pude disfrutar totalmente con su clásica estructura, su brillante banda sonora y la considerable longitud de su desarrollo. Es uno de mis *RPG* favoritos, y no poca fue mi alegría cuando me enteré que la segunda parte venía de camino con el contundente añadido de 2nd Ignition, programado de nuevo por CONTRAIL (o MEDIAVISION si lo preferís) y acompañado por la mágica batuta musical del genial **Michiko Naruke**. Bien es cierto que al ver las primeras pantallas del juego en un entorno 3D, las dudas vinieron a mi mente y decidí esperar agazapado ante la amenaza poligonal que asaltaba el género y que también había alcanzado a la segunda parte del no menos brillante Alundra. Y llegó el día. Wild Arms 2nd Ignition cayó en mis brazos en mal momento, un mes de esos con excesivo trabajo, y tras jugar un poquito no me dio las buenas vibraciones del primer capítulo. Pasaron las semanas, y cuando decidí incluirlo en la sección, ya más relajado, un mundo nuevo se abrió ante mí y quedé maravillado ante el gran trabajo de los programadores de CONTRAIL, no exento de algunas mejoras que comentaré más adelante. La historia de WA2ndI nos sitúa de nuevo en Filgaia (Fargaia para los japoneses), años después de la primera aventura y con tres nuevos héroes muy similares a los legendaros Rudy, Cecilia y Jack. En esta ocasión los rimbombantes nombres de los ARMS (*an Awkward Rush & Mission-Savers*) son Ashley Winchester, Riruka Eleniak y Brad Evans. Como ya os he dicho, el entorno del juego es ahora totalmente en 3D, tanto en los pueblos como en el mapa principal, y por supuesto en los combates. El motor 3D de los poblados, *dungeons*, templos, ruinas y demás es soberbio, y uno de los mejores que

FICHA Tecnica

WILD ARMS 2nd IGNITION
PUSH START BUTTON
©1999 Sony Computer Entertainment Inc.

TIPO	RPG 3D
COMPAÑIA	SONY C.E.I.
PROGRAMADOR	CONTRAIL
FORMATO	2 CD ROM
VERSION JAPON	2-9-1999









Al igual que en Wild Arms, tras jugar un par de horas aparecerá el verdadero comienzo del juego con el clásico desfile de créditos. El anterior era mucho mejor.





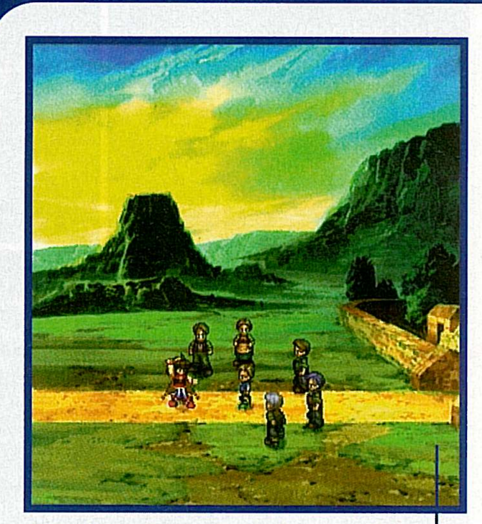


Filgaia en 3D. **Buscar nuestro siguiente destino en el mapeado de Wild Arms 2nd Ignition no va a ser tan sencillo como en la mayoría de los *RPG*. Para encontrar nuevos lugares tendrás que recorrer todo el mapeado pulsando cuadrado para rastrear la zona.**

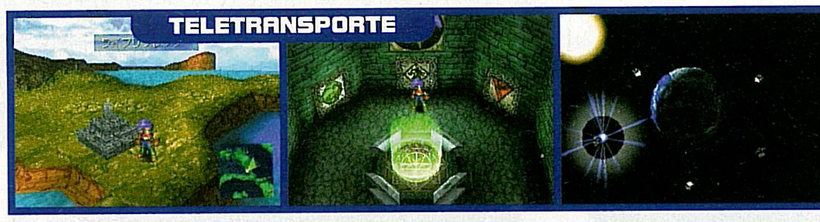


WA2 respeta las líneas maestras del original y podremos elegir a uno de estos tres personajes para comenzar la aventura. No os preocupéis, pronto se reunirán.

han visitado ***PlayStation***, con una soberbia utilización de las texturas (a gran resolución por cierto), de la paleta de color y de los efectos de luz. Estos últimos logran crear una atmósfera tan real de luces y sombras en los escenarios que nos obligará a invertir unos minutos para deleitarnos con su calidad. Los *engines* del mapa y los combates no son tan impresionantes, pero cumplen con su cometido a la perfección. Wild Arms 2nd Ignition comienza como su antecesor, con una explosiva *intro* de I.G PRODUCTION, una bonita melodía cantada (pero superada totalmente por la del primer capítulo), una agradable composición que acompaña al logo y la posibilidad de comenzar con cualquiera de los tres personajes. Se echa de menos la existencia de una segunda *intro*, como la que aparecía en el primer Wild Arms si no comenzabas a jugar, y que servía de preludio perfecto al desarrollo del juego. Los tres prólogos son igual de apasionantes (si tuviera que elegir uno me quedaría con el de Brad) y pronto, muy pronto los tres personajes estarán en marcha, dispuestos a todo. Poco tiempo después llegará el primer desfile de créditos (¿recordáis el funeral de Adlehyde?), pues bien, aquí se han conformado con una serie de pantallas semi-estáticas. Una pena. Afortunadamente casi todos los elementos del original siguen aquí, como la carrerilla si pulsamos el botón del círculo, la utilización de una *tool* o herramienta con el cuadrado, las tiendas de ARMS, las de magia y sus emblemas, las posadas, muchos de los enemigos y la utilización de un transportador similar a las torres Elw. Incluso podremos utilizar el simpático fondo gris para los menús de tan buenos recuerdos. Ya que menciono los menús, estos permanecen casi inalterados. Los combates son bastante similares, con la consiguiente mejora técnica y la posibilidad de evitar luchar contra enemigos menores si no queremos. Otra novedad interesante es la obligación de buscar por el mapa las ciudades, cuevas, castillos y ruinas con la utilización de una especie de poder que rastrea la zona en busca de emplazamientos y cierto tipo de *items*. Y quizá cegados por el poder del imperio SQUARE, los programadores de CONTRAIL han incluido un lugar en el que podremos comprobar los enemigos que hemos visto hasta el momento en forma de cartas coleccionables. Hay un total de 342. Y llega el momento de hablar de la banda sonora de **Michiko Naruke**. Es muy buena, la instrumentación y orquestación son perfectas y está por encima de la mayoría de las de casi todos los *RPG*, pero de momento, hasta lo que he podido oir en esta versión japone-



Al final del prólogo de Riruka Eleniak tendrá lugar uno de los pocos momentos del juego en el que los escenarios todavía permanecen en 2D.



Las nuevas pirámides Elw son un claro homenaje al original. Con ellas viajarás por Filgaia, pero con secuencia en 3D.



Se han respetado las tiendas de ARMS, items, armas y armaduras y las posadas. Pero también hay alguna sorpresa.



El malvado clan Odessa encabezado por Vinsfeld Rhadamanthus huirá en esta nave tras el primer encuentro.

sa, no me parece tan memorable como la del primer Wild Arms. Me reservaré hasta que pueda hacerme con una versión occidental y deleitarme con todo el repertorio.
El desarrollo del juego sigue muy en la línea del original, aunque ahora el enemigo a batir es el clan Odessa encabezado por Vinsfeld Rhadamanthus, y se han incluido media docena de secuencias de vídeo para adornar los momentos importantes del argumento. También aparece por ahí, en el bando aliado, un perro llamado Lucied, pero ¿no se llamaba Luceid? Y me temo que ha llegado el momento de concluir con este primer acercamiento a Wild Arms 2nd Ignition, otro sobresaliente y prometedor *RPG* de CONTRAIL/MEDIA VISION que podría aparecer para el próximo verano en nuestro continente. Y en ese momento podremos saber si realmente ha merecido la pena esperar. Yo sospecho que sí. Hasta el próximo número.







A la izquierda tenemos el aspecto que muestra una de las 342 cartas del juego. A la derecha el clásico menú con los datos de Ashley.















Los súper enemigos. Serán presentados con una curiosa secuencia y son mucho más numerosos, aunque no más difíciles que en el primer WILD ARMS. Si utilizas los ARMS sucumbirán rápidamente.







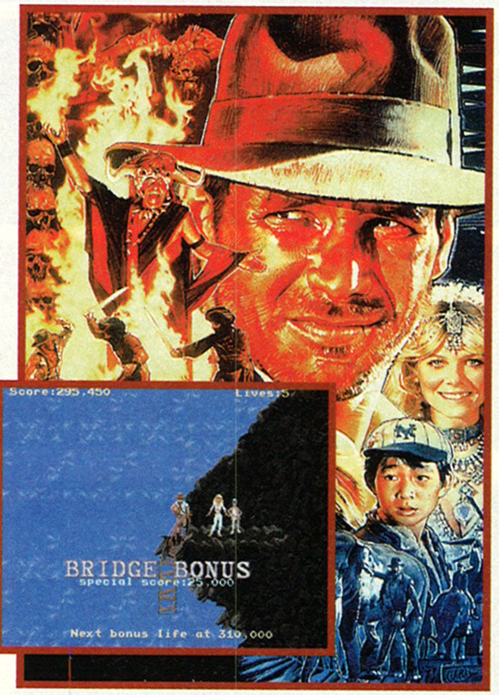

Los combates. Mantienen el aspecto y esquema del primer capítulo, pero se ha mejorado el motor 3D y es posible evitar muchas de las batallas contra enemigos débiles. La música durante estos enfrentamientos nos trae viejos y memorables recuerdos.





Coordinado por **J. C. MAYERICK**

Es Indiana Jones uno de los personajes que más magia puede proporcionar a la hora de crear un videojuego, pero por desgracia, el personaje creado por **George Lucas** no ha tenido mucha suerte en este sentido. Dejando de lado las aventuras creadas por la propia LUCAS ARTS, el resto de títulos que han utilizado a Indy han sido sonoros fracasos. Todos menos uno, este INDIANA JONES AND THE TEMPLE OF DOOM que, dejando de lado su calidad como ***COIN-OP***, arrasó en los salones recreativos.





INDIANA JONES

Tras recoger las tres piedras de Sankara y acabar con Mola Ram, el juego no llega a su fin. Todavía queda lo peor, las galerías del templo maldito.

Una de las escenas cumbre de la película, cuando Mola Ram observa, con el pánico reflejado en la cara, cómo Indy hace añicos el puente de cuerda.



En una de las mejores secuencias del juego, Mola Ram cae al vacío mientras Indy aguanta colgado del puente.

Indy podía elegir en qué nivel comenzar la aventura. Los niveles más difíciles eran mucho más divertidos.

AND THE TEMPLE OF DOOM

No pasó a la historia de las *Coin-Op* como uno de los juegos más atractivos, pero en **Indiana Jones and the Temple of Doom**, a la siempre bienvenida presencia de Indiana Jones, había que unirle un desarrollo, cuando menos, original. Y es que ATARI GAMES pensó que, puestos a hacer un *arcade* de la película, lo mejor era centrarse en los momentos cumbre de ésta, esto es, cuando Indy entra en el templo para rescatar a los niños y, de paso, recuperar las tres piedras de Sankara. Entre medias, cómo no, había que prestar una atención especial a una de las secuencias más recordadas de la historia del cine, en la que Indy, Tapón y Wily se lanzan a tumba abierta por un complejo entramado de vías a lomos de las inolvidables vagonetas. La adaptación lúdica de dicha escena fue sobresaliente, primero por utilizar una bonita perspectiva isométrica, y segundo, porque se reflejó a la perfección la velocidad y tensión que **Spielberg** proporcionaba en su film.

Lamentablemente, la dificultad de dicha fase era proporcional a la calidad de ésta, con lo que en los niveles más avanzados se convertía en una misión casi imposible. Trás recuperar las tres piedras, llegaba el momento de despeñar a Mola Ram, desde el puente de cuerda, para servírselo como plato principal a los cocodrilos que aguardaban en el río. Después, una serie de niveles a modo de reto se limitaban a proporcionar esa cualidad de juego sin fin de la que muchas *Coin-Op* adolecían. En cuanto a la ambientación, pues qué vamos a decir. Durante el juego, lo más utilizado era **Save the Slave Children**, uno de los mejores temas de la banda sonora, compuesta por el incombustible **John Williams**, y perfectamente adaptada al juego. Los efectos de sonido, por otro lado, incluían graciosas digitalizaciones, como el *Thank you* de los chavales al ser rescatados o los múltiples gemidos y quejas del inolvidable Indy. En definitiva, se pueden tener muchas opiniones de **Indiana Jones and the Temple of Doom**, y muchas de ellas nos consta que son contrarias, pero a nosotros nos sigue pareciendo un juego genial.



SUPER Information

COMPAÑIA	ATARI GAMES
AÑO	1985
GENERO	VARIOS
FASES	3 NIVELES



La excavación. La primera de las tres fases del juego era más o menos sencilla. Indy debía rescatar a un número determinado de niños para, con posterioridad, buscar la entrada a la mina. El escenario se volvía mucho más grande y complejo con los niveles.



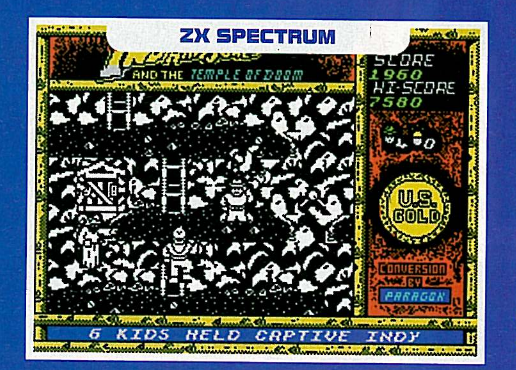
Las vagonetas. Qué vamos a contar de una de las escenas más grandiosas de la historia del cine. Tan sólo constatar que ATARI GAMES reflejó con toda fidelidad la tensión y velocidad de la secuencia, en una las fases más célebres, también, de la historia de las *Coin-Op*.

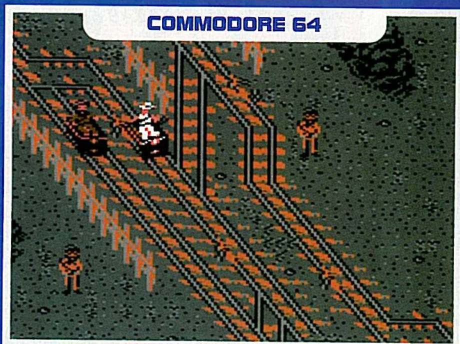


Las tres piedras. La última parte de cada nivel se desarrollaba en el templo, donde Indy debía recoger una de las tres piedras de Sankara sin caer a la lava. Mola Ram, cómo no, estaba allí para complicarle la vida un poquito más.

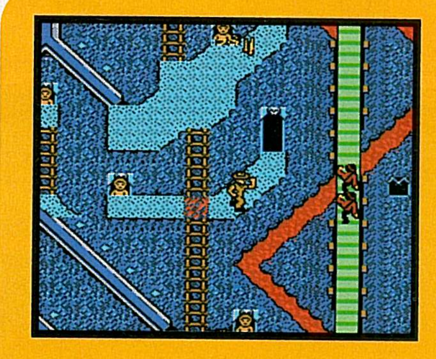


Buenas, bonitas y baratas (si es que te hiciste con las versiones *budget*). Es lo que podemos decir de las adaptaciones que se realizaron de **Indiana Jones and the Temple of Doom**. Como siempre, empezamos por las adaptaciones a los ordenadores de *8 bits*, ***ZX Spectrum***, ***Amstrad CPC*** y ***Commodore 64***. Los dos primeros dispusieron de una versión, muy limitada a nivel técnico, pero que respetaba la esencia del juego original, aunque no así los mapeados. Eso sí, ambas versiones eran extremadamente difíciles. La versión ***Amstrad CPC*** era algo más rápida, y gráficamente era idéntica a ***Spectrum***, aunque con cuatro colores. ***Commodore 64***, en cambio, era una adaptación muy mala gráficamente hablando, pero enormemente jugable. La fase de las vagonetas era mucho más fiel a la de la ***Coin-Op*** original, con mapeados muy similares incluso en la configuración de las vías. ***Atari ST*** y ***Commodore Amiga***, como suele ser habitual, contaron con adaptaciones muy trabajadas a nivel gráfico. Eso sí, todas las versiones (creadas por U.S. GOLD) debieron soportar un enorme marcador que mermaba considerablemente el tamaño de la zona de juego. En cuanto a las consolas, fue ***NES***, como siempre, la única que dispuso de una versión, aunque como ya es habitual, esta tenía muy poco que ver con la ***Coin-Op*** original.

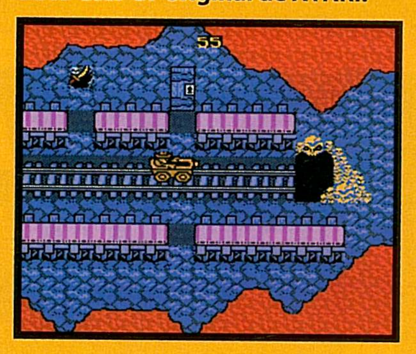








Versión NES. Como siempre, la consola de *8 bits* de NINTENDO contó con una adaptación muy particular. Aunque mantenía la estructura de las fases (rescate de los niños, paseo en vagonetas y Templo), la forma en que se desarrollaba era muy diferente, e incluso la perspectiva utilizada variaba considerablemente. Al menos, lograba que la jugabilidad fuese incluso superior a la de la **Coin-Op** original de ATARI.



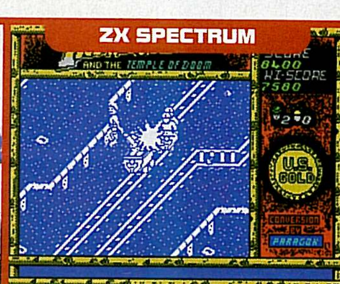
Indiana Jones and the Temple of Doom
VERSIONES



Las versiones para ***Atari ST*** *y* ***Amiga****, al contrario que las de 8 bits, sí contaban con la pantalla de selección de nivel al principio del juego, una característica propia de la* ***Coin-Op*** *original. Como se puede ver, ni siquiera ellas se libraban del marcador.*



CARATULA




By I-MAN
The ps X files
Memory card
4CM
NEW!!
RAMNET
5 Colores
Realistic Racing Wheel
Compatible with Playstation
Reparaciones
NEW!!
TWING STICK
El mas grande
PANTHER V
Dancing Queen
VIDEO CD
REDANT
PS VIDEO CD MOVIE CARD
BARCELONA
93 426 10 80
Parlamento, 13
ALICANTE
96 514 32 94
Pintor Murillo, 4 local 3
MALLORCA
971 76 30 83
Soldado Soberats Antoli, 28 A
BADALONA
93 397 97 04
General Moragues, 92 bajo
MATARO
93 758 68 28
Francesc Macia, 9
SABADELL
93 726 65 09
Convent, 59
GERONA
972 21 66 29
La Salle, 16-18 Girona Boulevard
BARCELONA
93 453 83 48
Sepulveda, 155
La verdad
esta aqui dentro







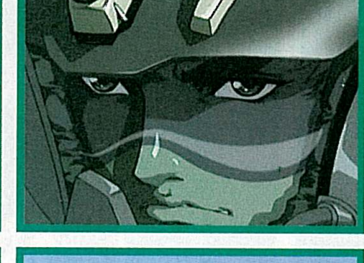
Coordinado por **NEMESIS**

Los títulos de este mes son buen ejemplo de que la primera impresión no siempre es la más acertada. MACROSS VF-X 2 es llamativo a nivel gráfico pero nefasto como juego, mientras que el manga digital de LUPIN THE 3RD, que en principio parece una birria, al final se confirma como una nueva joya para coleccionistas.



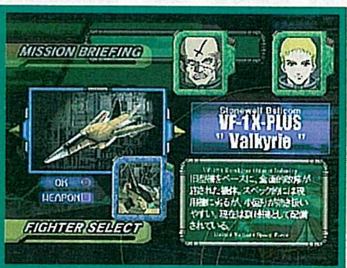
Como en el anterior MACROSS *VF-X, es posible transformar los valkiries en tres formas diferentes: caza Fighter, Batroid y Gerwalk.*













PlayStation

MACROSS VF-X2

Dos años ha tardado BANDAI en producir la secuela del jugable aunque técnicamente pobre MACROSS VF-X, y sinceramente, no sé de qué ha valido la espera. Aquel juego no era muy brillante en gráficos, pero por lo menos era divertido, algo que no se puede decir de **MACROSS VF-X2**, uno de los títulos más injugables de cuantos han pasado por esta sección en sus más de cinco años de existencia.

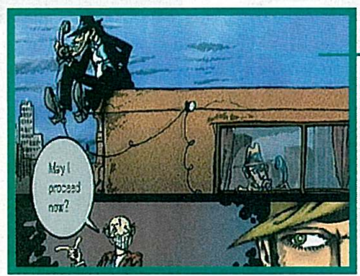
Precedido de una *intro* brillante (como es habitual en todos los juegos basados en la saga MACROSS), en la que se combina animación tradicional con imágenes generadas por ordenador, **MACROSS VF-X2** ofrece un arranque prometedor. El juego permite utilizar el *joystick* analógico de ***PSX***, además del ***DUAL SHOCK***, incluye una galería de ilustraciones e incorpora antes de cada misión un *briefing* con ventanas de animación, como en ACE COMBAT 3. Hasta ahí todo es perfecto. Los problemas aparecen nada más entrar en la primera fase, con la cámara girando histéricamente alrededor de nuestro *Valkyrie*, sin que en ningún momento se tenga noción exacta de dónde estamos y por dónde ataca el enemigo. Un auténtico despropósito que vuelve a poner de manifiesto la falta de acierto y la desidia de BANDAI a la hora de aprovechar sus múltiples licencias de manga o anime.

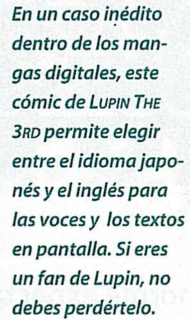


SUPER Information

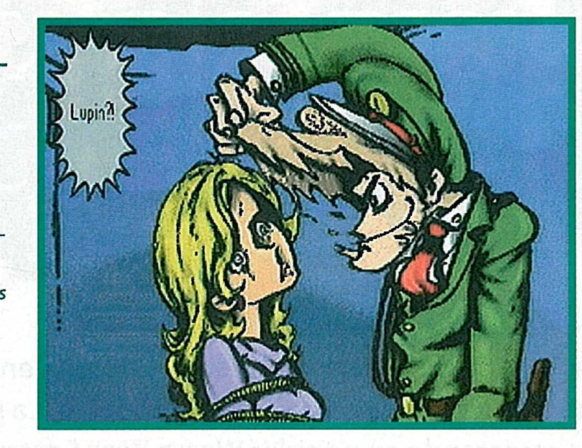
FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	BANDAI VISUAL
PROGRAMADOR	EMOTION



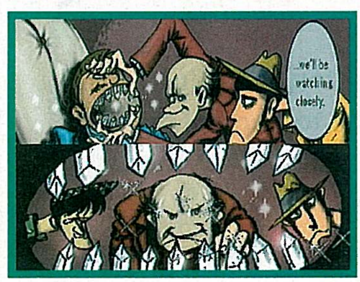




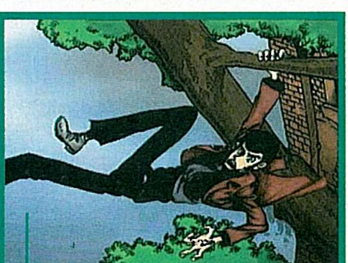
En un caso inédito dentro de los mangas digitales, este cómic de Lupin The 3rd permite elegir entre el idioma japonés y el inglés para las voces y los textos en pantalla. Si eres un fan de Lupin, no debes perdértelo.



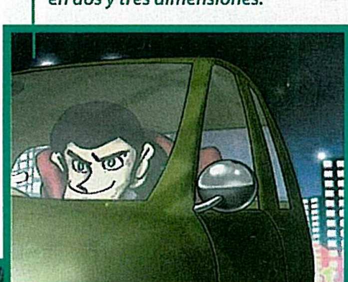








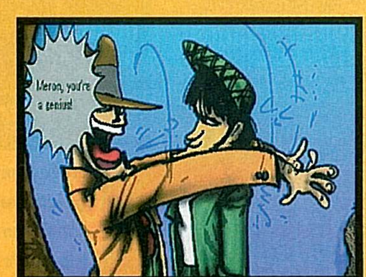
*Al igual que los PlayStation Comic de SCE, DAIKI ha incorporado al manga original de **Monkey Punch** efectos gráficos y abundantes animaciones en dos y tres dimensiones.*



PlayStation

LUPIN 3RD

Los mangas digitales no son una novedad en ***PSX*** (hace tiempo comentamos un PlayStation Comic producido por SCE sobre el Cobra de **Buichi Terasawa**, sin olvidar los dos Buzzer Beater de **Takehiko Inoue**), pero lo que hace verdaderamente particular a este nuevo título basado en el popular Lupin The 3rd, es el que hecho de que DAIKI, su productora, ha tomado como base el manga original de **Monkey Punch**, en lugar de la serie de anime que todos conocemos. Es por ello que este compacto se muestra como una oportunidad única de apreciar el talento de uno de los autores más grandes que ha dado el cómic japonés. El dibujo irregular y tenebrista de **Monkey Punch** poco tiene que ver con el colorido universo de la serie de televisión, y por ello cuesta un poco acostumbrarse al aspecto gráfico de este tebeo digital, que incorpora cuatro historias diferentes. Como en los PlayStation Comic, el CD de DAIKI añade *zooms*, planos de *scroll* y algo de animación en 2D y 3D para imprimir el movimiento del que carecía el manga original. Pero la noticia más grata es que, camuflado entre un sinfín de comandos en japonés, hay una opción para poner los textos y las voces en inglés. Algo inédito hasta ahora en el mundo de los mangas digitales para ***PSX***, que convierte a este **Lupin The 3rd** en todo un *item* para coleccionistas.







SUPER Information

FORMATO	CD ROM
PRODUCTOR	DAIKI
PROGRAMADOR	D. MANGA







EL MES QUE VIENE...

Evangelion en N64. En la próxima entrega de Manga Zone os mostraremos uno de los títulos más buscados por los *otakus* españoles, Neon Genesis Evangelion para ***Nintendo 64***. A diferencia de las infames entregas para ***Saturn***, este cartucho de BANDAI sí está a la altura de la serie, y no sólo por sus espectaculares gráficos. Es un espectacular *beat´em-up* que volverá locos a los seguidores de esta mítica serie.



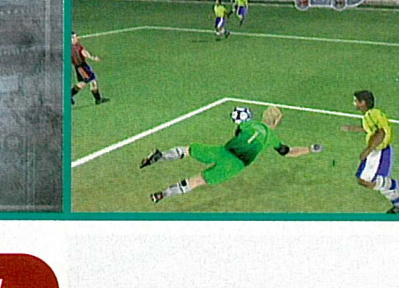
Coordinado por **J. ITURRIOZ**

La llegada de *DREAMCAST* ha supuesto una enorme expectación sobre los programas de fútbol para el citado soporte. La propia SEGA ha tomado el mando rescatando su popular WORLD WIDE SOCCER, y creando LET´S MAKE PRO SOCCER CLUB, un juego en el que vive el fútbol desde los despachos.





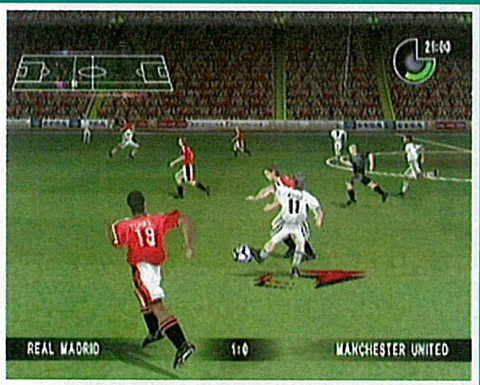




El programa llega a DREAMCAST con la fama que le precede después de las diferentes versiones para SATURN.

Dreamcast
SEGA WORLD W

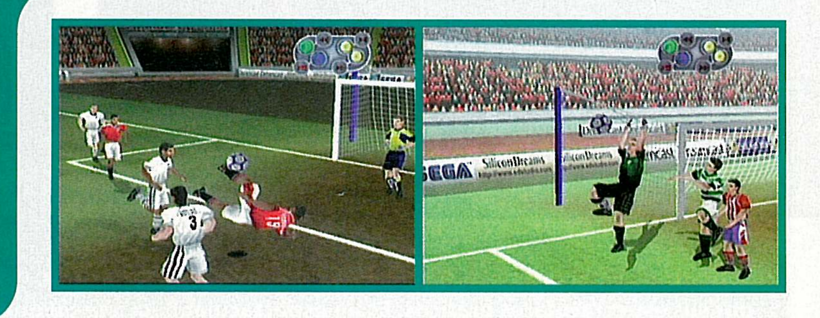




Varias cámaras. El nuevo programa de SEGA permite disfrutar de tres perspectivas diferentes (real, lateral e isométrica). Sin embargo, en cada una de ellas puede optarse por modificar el plano y la altura. Dentro de los planos se cuenta con tres posibilidades (primer plano, plano medio y plano lejano), que determinan el detalle con el que se observa a los jugadores. Por su parte, dentro de la altura a la que se sitúa la cámara, se incluyen cuatro alternativas que van desde muy alta a baja.







El programa incluye selecciones nacionales y clubes reales. Sin embargo, los jugadores que los componen tienen nombres sólo parecidos a los verdaderos.



IDE SOCCER 2000

La llegada de su nueva consola ha permitido a SEGA resucitar a uno de sus títulos estrella, WORLD WIDE SOCCER. La primera entrega de la saga, titulada VICTORY GOAL, fue a la vez el primer simulador futbolístico para *SATURN*. Sin embargo, el punto más álgido de la simulación futbolística en el citado soporte lo marcó la aparición de WORLD WIDE SOCCER 97 (VICTORY GOAL 96 en el mercado japonés). La tercera parte, titulada WORLD WIDE SOCCER 98 CLUB EDITION, se limito a incluir clubes, sin hacer más aportaciones reseñables. Casi dos años después, el lanzamiento de *DREAMCAST* permite a SEGA poner toda la carne en el asador dentro del terreno futbolístico. Para ello han contado con el grupo programador SILICON DREAMS, que cuenta con experiencia en simuladores de este tipo como OLYMPIC SOCCER o UEFA CHAMPIONS LEAGUE. El aspecto dado al nuevo programa rompe totalmente con el que ofrecían las anteriores entregas. Los jugadores son más estilizados, destacando la definición gráfica lograda gracias a la capacidad técnica de *DREAMCAST*. Los protagonistas son selecciones nacionales y clubes de diferentes ligas. Entre ellas, se encuentra la española, incluyendo los nombres verdaderos de los diferentes equipos. No ocurre lo mismo con los jugadores, aunque se recogen nombres parecidos a los reales. El programa no está finalizado completamente, pero si en la puesta a punto final consiguen perfeccionar algunas rutinas, podemos estar ante uno de los simuladores que marquen el futuro de una consola que está pidiendo a gritos un simulador de alta calidad del deporte rey.

SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SILICON DREAMS

Competiciones.

Aunque el juego no ofrece demasiadas opciones, hay que destacar la variedad de competiciones incluidas. En este sentido aparecen competiciones predefinidas junto a la posibilidad de crear nuestro propio torneo. En el mismo se puede fijar desde el número de equipos hasta el sistema de juego.





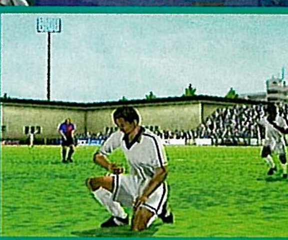
Vuelve uno de los títulos clásicos de Saturn

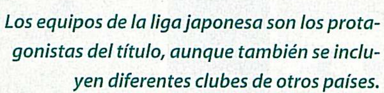






Si ninguna duda, lo más espectacular del programa desde el punto de vista visual son las secuencias de los partidos.









Los equipos de la liga japonesa son los protagonistas del título, aunque también se incluyen diferentes clubes de otros países.



Parece que SEGA ha decidido ser la compañía encargada de potenciar el fútbol en su nueva consola. Por ello, además del ya mencionado WWS'2000, ha lanzado en el mercado nipón un simulador de fútbol desde el punto de vista de la gestión y la táctica futbolística. El juego permite controlar todo tipo de decisiones dentro de un club. Así, hay que fijar desde la secretaria del equipo, al lugar en el que re-

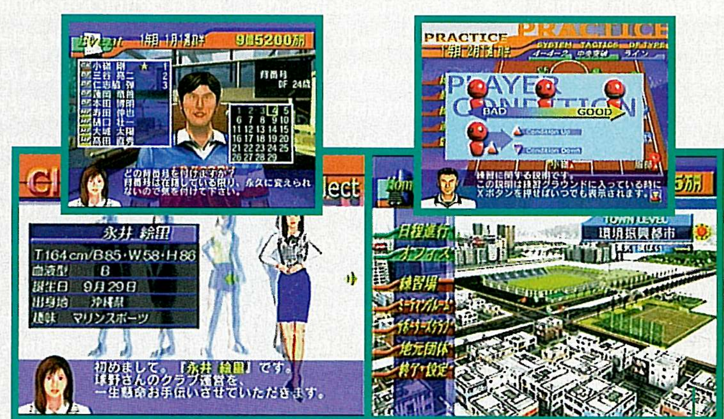
LET'S MAKE PRO SOCCER CLUB

alizar la temporada, pasando por los fichajes y renovaciones, e incluso por aspectos tácticos (alineaciones, sustituciones o esquemas de juego). Como suele ser habitual en este tipo de programas, la recreación de los partidos se realiza de forma automática, pudiendo elegir entre dos alternativas muy diferentes. La primera consiste en observar el partido en unos segundos, mediante una serie de esquemas. El segundo, permite vivir las acciones más interesantes de los partidos como si de un resumen televisivo se tratara. Su lanzamiento en **Europa** no está previsto por el momento.



SUPER Information

FORMATO	GD ROM
PRODUCTOR	SEGA
PROGRAMADOR	SEGA



El juego ofrece una completa reproducción de las diferentes variables que condicionan la marcha de un equipo de fútbol. Es posible controlar desde aspectos que afectan a la gestión del club hasta a las tácticas de juego.

Barcelona, Real Madrid, Betis y Valencia son los equipos españoles incluidos

nuevo diseño

número de diciembre

ya a la venta

informática para REGALAR en el 2000



los mejores accesorios para el ordenador

este mes en PC Plus

Ofrecemos una selección con los mejores productos para regalar informática a las puertas del año 2000.



y de REGALO 3 SÚPER CD con multitud de programas: Norton Antivirus 5.0, StarOffice 5.1 para Linux, Lotus Organizer y muchos más. También se incluye acceso gratuito a Internet, una completa selección de utilidades y un especial juegos.



Línea Directa

línea directa

Coordinado por **DOC**

Parece ser que estas navidades estarán marcadas por un título y una consola: SOUL CALIBUR para *DREAMCAST*. Y el motivo no es precisamente la falta de bombazos de la competencia.

Enviad vuestras cartas a Ediciones Reunidas S. A. C/O'Donnell 12, 28009 MADRID. Indicad en el sobre **LINEA DIRECTA DOC**.

CON UN 6 Y UN 4

Hola Doc, contéstame a estas preguntas:
1) Entre ***PS2*** y ***DREAMCAST***, ¿cuál me recomiendas?
2) ¿Saldrá el ***64DD*** en **Europa**?
3) Cual de estos juegos me recomiendas: WLS 2000, NHL 2000, TUROK: RAGE WARS y DONKEY KONG 64.
4) ¿Qué podrías decirme de ***DOLPHIN***?

Alejandro Viana Orgeira, La Coruña

Qué tal Alex. A ver qué te parecen estas respuestas:
1) Hombre, ni tan siquiera he visto en vivo la futura consola de SONY, pero parece que ésta (lógicamente) será superior a ***DREAMCAST***.
2) Lo dudo mucho.
3) DONKEY KONG 64, of course.
4) ***DOLPHIN*** será más potente que ***DREAMCAST*** o ***PS2*** y llevará un lector DVD de PANASONIC.

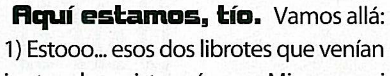




DAVID EL DESPISTADO

¡Qué tal Doc! Tenía alguna que otra pregunta:
1) ¿Para cuándo la guía de FINAL FANTASY VIII?
2) ¿A qué te refieres con lo de que ***DC*** da problemas para conectarse?
3) Si entiendes de fútbol americano, ¿vale la pena comprarse el MADDEN NFL 2000?
4) ¿Por qué los cartuchos de ***N64*** de KONAMI son más caros que el resto?
5) Mejor juego *RPG*, deportivo, de coches y de aventura para ***PSX***.

David Bethencourt Mendoza, Sta. Cruz de Tenerife



Aquí estamos, tío. Vamos allá:
1) Estooo... esos dos librotes que venían junto a la revista... sí, esos. Mira a ver si uno de ellos es lo que buscas :-).
2) Te remito al reportaje-tutorial que ha preparado **THE SCOPE** «Mind-Blind».
3) La saga MADDEN siempre se ha distinguido por ser la más técnica en lo que a juego se refiere. Te gustará.
4) Hmmm... supongo que aquí viene a cuento lo de «la calidad tiene un precio»... ¿o no?
5) *RPG*: aún estoy liado con FF-VIII, pero guardo mejor recuerdo de la séptima entrega. Deportivo: sin duda alguna INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER PRO EVOLUTION. Conducción: RIDGE RACER TYPE 4 y GRAN TURISMO (sí, sí, ya se que son dos, pero me resulta imposible decidirme). Aventura: aquí sólo cabe uno, el gran METAL GEAR SOLID.

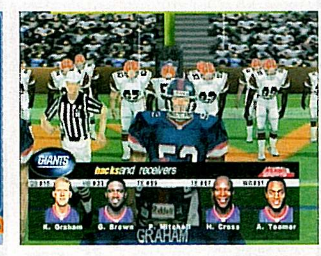
TERMOMETRO

CALIENTE
SOUL CALIBUR sigue encandilando miradas y suspiros en la redacción. Toda una leyenda...

TEMPLADO
La recortada adaptación de ACE COMBAT 3 en su versión occidental.

FRIO
El retraso de GT2 e ISS PRO EVOLUTION hasta después de Navidades.



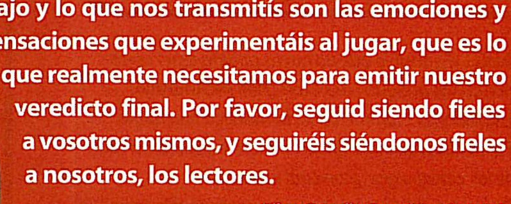


Una Navidad más junto a vosotros, viviendo los albores de Dreamcast y en espera del nacimiento de PS-2

CARTA DEL MES

En primer lugar mis más sinceras felicitaciones por la evolución que ha sufrido la revista desde que la compré hará unos 5 o 6 años. En aquella época ya erais una buena revista, pero considero que uno ha de ser grande por sí mismo, por méritos propios y no sacando a relucir los fallos de los demás (las gambas). Con el tiempo habéis demostrado de lo que sois capaces, y que con vuestro conocimiento y personalidad os sobráis para ser los números uno. Menos mal que entre todas las publicaciones mediocres de nuevo cuño os encontráis vosotros. La diferencia la marcáis los redactores... vuestros comentarios son únicos. Se nota que disfrutáis con vuestro trabajo y lo que nos transmitís son las emociones y sensaciones que experimentáis al jugar, que es lo que realmente necesitamos para emitir nuestro veredicto final. Por favor, seguid siendo fieles a vosotros mismos, y seguiréis siéndonos fieles a nosotros, los lectores.

Kike «Squall», Ferrol (La Coruña)



RESIDENT CRISIS

Hola Doc, os sigo desde hace tiempo y tengo unas dudas sobre este mundillo:
1) ¿Podrías darme información sobre Div2?
2) ¿Qué pasará con Resident Evil 3?
3) ¿El grupo de programación de RE3 es el mismo que el de Dino Crisis?

Pablo C. Nieto Alvarado (Badajoz)

Hola Pablo. Espero que nos sigas por mucho más tiempo:
1) Div2 es un sencillo programa/lenguaje de programación para ***PC*** destinado únicamente a la programación de videojuegos.
2) Lo sacará a la venta PROEIN en el 2000.
3) No, sólo **Shinji Mikami** está al frente de ambos. Y de la versión ***GB***, la de ***N64***, la de ***DC***...

GB ESPIKINGLIS 2

Hola Doc, tengo unas preguntas que hacerte, por esto de las Navidades:
1) ¿Para cuándo Street Fighter en ***Game Boy***?
2) ¿Vale la pena el último Star Wars para ***PSX***?
3) Dime un buen juego de ***Game Boy Color***.
4) ¿Qué tal es el Worms Armageddon?

Eduardo Hernández Pérez, Zaragoza

Que tal Edu. No te mosquees por lo de «espikinglis», que es bromilla.
1) Parece ser que podrás pedírselo a los Reyes Magos con toda tranquillidad.
2) Hombre, si te gusta la peli, pues sí. Como aventura es un poco floja.
3) Te puedo asegurar que Mario Golf te mantendrá jugando por mucho tiempo. Si lo tuyo es el fútbol, lo último es el Ronaldo de BIT MANAGERS/INFOGRAMES.
4) Es clavadito a la versión original de «ordenata» y es un auténtico «vicio».





DRAGON FANTASY 38

Preguntitas inquietantes:
1) ¿Dejará SQUARE de programar para ***PSX*** en cuanto salga ***PS2***?
2) ¿FF VIII será el último Final Fantasy para ***PSX***?
3) ¿Qué demonios pasa con Dragon Quest VII?

Kike «Squall», Ferrol

Como lo llevas, Kike.
1) Ahora, con la avalancha de nuevos títulos como Vagrant Story y Chrono Cross, no creo que dejen de lado a la «consola de los 90».
2) Aún no es seguro, pero en la última entrevista hecha a SQUARE parece que dejaron entrever que la novena parte también será para ***PSX***.
3) Saldrá en **Japón** en Febrero del 2000.



EL ROL EN ESPAÑOL

Hola, en primer lugar, os felicito por vuestra «peaso» revista. Ahí va:
1) ¿Saldrán Legend Of Mana y Star Ocean 2?, ¿estarán traducidos al castellano?
2) ¿Saldrá aquí Lunar: Silver Star Story Complete?, ¿estará traducido al castellano?
3) ¿Para cuándo Saga Frontier 2 en **Europa**?
4) ¿Qué ha sido de Gran Turismo 2?

Ramiro González Talavera Móstoles, (Madrid)

Qué tal vas, «peaso» de lector:
1) Cualquiera de ellos es genial, aunque Legend of Mana es bastante mejor. Los dos saldrán traducidos. SO2 en Marzo y LoM más adelante.
2) Es posible que salga aquí, aunque no se sabe si vendrá el mismo *pack* que en **EE.UU.** y si estará traducido.
3) Echate un vistazo a la corta pero intensa *preview* de este precioso juego que este mes os ha preparado **The Elf**.
4) Se retrasó por última vez hasta el pasado 22 de Noviembre, aunque esta vez no ha sido por motivos de licencias, sino por problemas de producción, así que, ¡ya está en la calle en **Japón**!



Coordinado por **SUPERGOLFO**

La red **interactiva** que pondrá a cada uno en su sitio. Sólo para los más **valientes**. Si tienes lo que **hay** que tener, no lo dudes un instante

¡CONECTATE!

TOP NECIO

1. **The Princess Baby** — LA VIRGEN NINFA
2. **Amor y Fernández** — LOS COLABORADORES ESTATUA
3. **Belén Santo Shangai** — LA MAQUETADORA DOADE
4. **The Eva** — PEASO DE ARTISTA, OIGA
5. **Petrol** — EL PICANYERO ÑASKADEDOS

Adolfillo lee los posos

*¿Qué pasa SUPERGOLFO? Soy ADOLFO, muchas gracias por escuchar mis plegarias y hacer que «EL YETI SIMPATICON» se volviera para **Murcia**. Mi padre no sé si podrá superarlo (es muy duro ver a un gigante de 130 kilos pegando botes en la cama al son de **Chemical Brothers**), e incluso, también ha salido en EL INFORMAL, y lo que es peor, creo que su aparición televisiva ha tenido mayor repercusión social que mi streaptease de UNO PARA TODAS, ¿cómo puede ser? Aparte te debo hacer unas consoleras preguntas:*
*1) Un hombre de tu atractivo físico... ¿Es posible que no hayas podido tener un romance con la antigua Lara Croft (**Nell McAndrew**)?*
2) Posibilidades multimedia de tu muñeca hinchable.
3) Si te tuvieses que identificar con una mascota del mundo de los videojuegos, ¿con cuál lo harías?
4) ¿Por qué no has probado nunca a salir en televisión? Seguro que triunfarías.
*5) Hago reportajes de videojuegos en LOS 40 PRINCIPALES y voy a las presentaciones y esas cosas. ¿Por qué entrevisto a tus compañeros (**DOC**, **SCOPETO**, NEMESIS, etc...) y tú ni apareces? ¿Tienes miedo a mi micrófono?*
6) ¿Tú entiendes de consolas o de consoladores?
7) Sabes que yo soy aficionado a salir en programas de televisión. ¿Ves algún programa asequible a mis posibilidades?
*8) El día 11 de Agosto salí en EL CANDELABRO de **Tele 5** amenazando con mi desnudo que finalmente realicé para alborozo de las féminas de este país. ¿Piensas que era el fin del mundo que predijo **Nostradamus**? Si lo viste, dame tus impresiones.*
*9) Mi novia no me comprende, ¿me ves algún futuro con **LAURA PÉREZ**? Consígueme una cita con ella y yo te consigo un fin de semana con el **YETI** de lujuria y pasión con todos los gastos pagados. Te lo juro por mi código PIN.*

Adolfo Pérez de la Hoz (Madrid)

Adolfo, ser de físico churrigueresco y de mente caprichosa: era conocedor de tus siniestras aficiones a protagonizar cualquier hecho luctuoso que desembocara en un protagonismo televisivo, pero que confieses en público que el **Yeti Simpaticón** daba botes en tu cama con sus 130 kilos... Tu *bul* ha debido quedar bastante plano, y tu recto como el túnel de Guadarrama. Avisaré a los necios de la revista para que se peguen a la pared cada vez que te vean. Que el **Yeti** salga en EL INFORMAL me extraña, sobre todo cuando hay programas mucho más apropiados para él, como los reportajes de **La 2**. No te preocupes por su trascendencia, ya que el *streaptease* que mostró tu físico azotado por la biafra en UNO PARA TODAS ha quedado para la historia de la televisión, como el *smokin* de **Kiko Ledgar** o el peluquín de **Torrebruno**.
1) Para ligar con esas hay que ir vestido de licra y tener mirada de tortugón triste. Para eso hay otros que hacen el «seis pesetas» mucho mejor.
2) Me muestra fotos tuyas cuando quiere que la deje en paz.
3) Donkey Kong, por sus capacidades viriles.
4) Porque para eso hay otros nec... digo profesionales como tú, que han hecho del ridículo una profesión y que llegan al clímax cuando el público se troncha. Muy respetable, eso sí.
5) Porque mientras ellos van a las presentaciones yo les cambio el aceite a sus novias.
6) De consolas soy el que más sabe, y de consoladores por lo visto también, porque ese es el apodo que me ha puesto tu novia. Así te la dejo contenta y sigues viviendo ese sueño que es para ti tener compañía femenina gratis. Por cierto, sigue siendo un Expediente X para mí el que tu novia, una chica normal y guapetona (doy fe de ello), aguante tu ritmo de vida y tu físico asimétrico. Ya me dirás cómo lo has hecho.
7) Pues creo que serías un excelente protagonista de un anuncio de videncia. Imagina: «¿Quieres conocer tu futuro? Adolfillo te lee los posos de los calzoncillos». Serías la bomba.
8) Qué va. Con eso diste moral a muchos tíos deformes y poco «paquetudos».
9) Ponte a la cola (no me refiero a la del **Yeti**). Bueno **Adolfo**, sabes que aunque te ponga verde te aprecio y te sigo en ANDA YA.

Laura Pérez Seguer. Quiere que la escribáis a C/Laguna Azorín 39 3ºD, Zaragoza (50011). Sobre todo si os gusta dibujar. No la tiréis los tejos, que es menor.
Yeti simpaticón. Espero que te haya llegado la factura de teléfono a casa y te devuelvan al zoo. Mándame un cheque y te daré mi número de teléfono.
Antigolferas Mix. Saludo de tu parte a Porro, aunque no se lo merezca. Por cierto, ¿ya me estás poniendo los cuernos? ¡Ah!, si no me mandas la foto pronto, te quedas sin salir.
Juanjo el de Urioste. Macho, sí que eres prolífico escribiendo cartas. ¿Haces alguna otra cosa el resto del tiempo? En fin, tu sigue, que yo no me voy a cansar.

GOLFOMENSAJES

Cristina Andrés Magdaleno. Tienes razón, vomito de alegría al ver tu sobre y tu letra piojosa. Por cierto Cris, tu foto la perdí, así que manda otra para la galería de necios de próxima publicación (en bikini me vale).
JARM «Ihr seid so leise!». Todavía no me he enterado qué significa ese apodo nuevo que te has puesto. Espero que sea algo basto y desagradable, porque sino no lo vuelvo a poner. Los necios machos también tenéis que mandarme foto, pero vestiditos.
Jamón-Seta y Merlusa. Reconozco el esfuerzo de ir quemando la carta para darle un *look* más atractivo. Pero macho, la mona, aunque se vista de seda...
Petrol, Guille, Bart J. Simpsons, The Eva, Azofaifo y demás «escribidores y dibujadores». El mes que viene quiero cartas, dibujos y fotillos. A «joerse».

El irónico vacileta

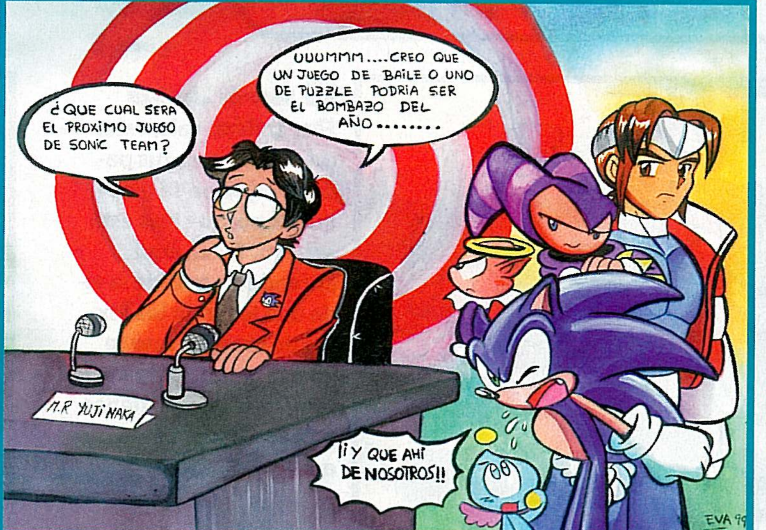
*Hola **SuperNecio**. Hace un «güevo» que no te escribo. La verdad es que no lo he hecho ni una sola vez en el último año. Ni lo de escribirte tampoco.*
*Bueno. Vamos a lo que vamos, que quiero que me contestes algunas preguntillas sobre ciertas interioridades de la fauna de la redacción (tranquilo, no te voy a preguntar por los gayumbos del **Scopeto**):*
*1) ¿Es verdad que **Belén**, vuestra maquetadora, quiere un Clio a toda costa? Pues no hay problema, yo le hago uno. Si a mi me encantan los niños.*
*2) ¿**Doc** se ha especializado en juegos de lucha porque es la única forma de que participe en una pelea y que no le inflen a «leches« debido a su «gran corpulencia»?*
*3) ¿Por qué no le explicáis a **Nemesis**, de una vez, que las plantas de los pies no son los champiñones que le crecen entre los dedos?*
*4) ¿Por qué tienes tanto interés en que las tías te manden fotos en bolas? Seguro que tiene que ser más excitante ver al **Dreamer** y su cuerpo «serrano» haciendo el salto del tigre, que alguna de las fotos que te envían.*
*5) He oído alguna que otra vez que el exceso de hormonas masculinas provoca la calvicie prematura. Pues macho, vosotros en la redación tendréis que ir con el culo pegado a la pared, porque con lo calvetes que se están quedando el **Scopeto** y el «dire»...*
Bueno colega. Pues si no te escribo más en el presente año, te deseo una Feliz Navidad, un próspero Año Nuevo, y que te la pique un pollo, repollo.

Er niño´r meshero, Talavera de la Reina (Toledo)

La verdad es que tiene gracia el «jodío» éste... Eso de que este último año no lo has hecho, ¿no te acuerdas de lo que le hiciste al hamster en Marzo? Vale, sé que no es lo mismo, pero también cuenta.
The Scope no usa gayumbos. Dice que la fricción le hace perder pelo.
1) Je, je, je, je. Le he leído la pregunto y la verda, por la cara que me ha puesto, dudo mucho que le puedas hacer ni un mazapán. Para eso tendrías que ir «de güen gollo».
2) La historia de **Doc** es mucho más triste. Iba a los salones recreativos a recoger colillas. De tanto y tanto agacharse conoció al dueño de **La Ostra Azul**, que le regaló un taburete para equiparar alturas. Gracias a ese taburete descubrió que lo que la gente miraba en los recreativos era una pantalla, y poco a poco fue aprendiendo. Llegó a SUPER JUEGOS y ahora es uno más, un «redactor Furby» que se tira los eructos más gordos, los cuescos más sonoros y que suelta las risotadas más escalofriantes. Ya casi es como una persona para nosotros.
3) Para champiñón, el que tiene entre los ojos. La nariz crece durante toda la vida, con lo cual de abuelo irá con la cabeza ladeada, como una vespa, o como los atletas en los últimos metros de una carrera de 100 metros lisos.
4) En tanga, no en bolas. Pues no sé que decirte. Para ti igual sí, que tienes gustos, como te diría... raritos... Yo prefiero las fotos.
5) Ya lo hacemos, pero antes de quedarse calvos. Por eso no subimos en la empresa.
Que el efecto 2000 afecte a tus prótesis y a tu próstata, machote. Hasta pronto.

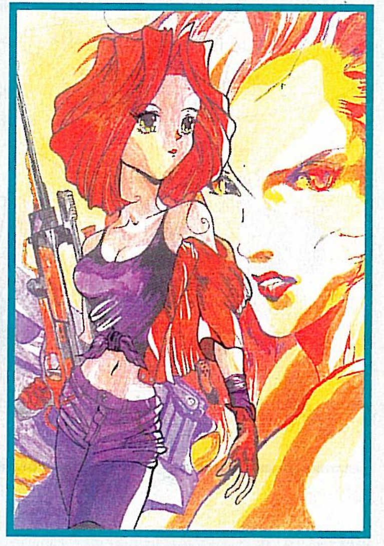
la pared del W.C.

dibujos



Eva Richarte, conocida por todos como The Eva, por fin me manda un dibujo nuevo (el del mes pasado ya era veterano). También me cuenta que en la siguiente dirección de Internet www.franken.de/users/deco podéis ver algunos dibujos suyos. Como siempre, un lujo tenerte en la pared del water.

Pablo Bellas López se inspira en el fenómeno Metal Gear Solid para mandarme una fotocopia en color de su dibujo. La verdad es que le ha quedado muy bien, sobre todo el canalillo de Meryl. Lástima Pablo que tu físico te impida conocer a hembras de similares características.



Petrol, el «picanyero» más vacilón, dibuja mi cuerpo con su cara. Se lo dedica a todos los fans del universo Soul Blade/Soul Calibur. Dibújate a ti mismo, por ejemplo.





Hantón Pérez no llegó a tiempo el mes pasado, pero este mes sale por partida doble, para que no se desanime. Por cierto, Kain y no Cain porque les sale de ahí.

Alejandro Palomo Romero manda muchos dibujos, pero ninguno bueno. Dedícate en exclusiva a uno, que será mucho mejor.

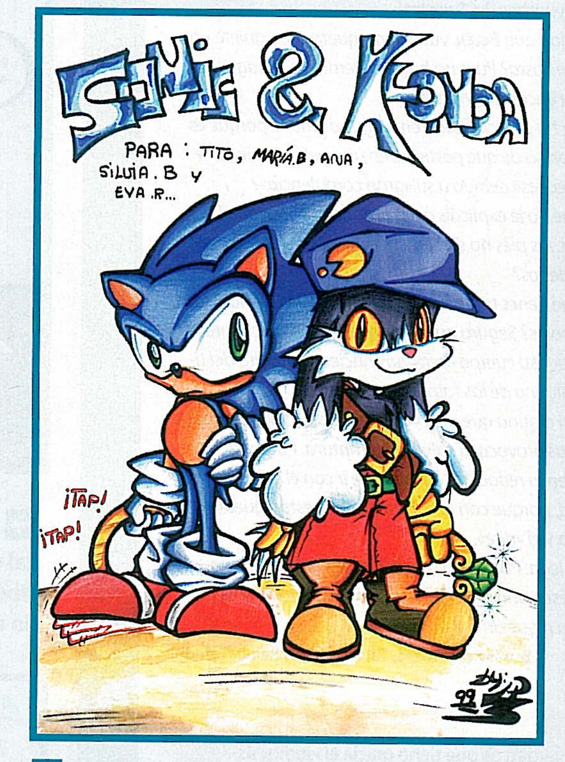
dibujos



María Jesús Portolés, vale, vale. Un saludo para tus padres, y que no se mosqueen porque leas esta sección. Total, aquí aprenderás más de la vida que leyendo los textos de NEMESIS. Y no te vuelvo a pedir foto en tanga a ti, pero si tienes primas veinteañeras... ya estás tardando.

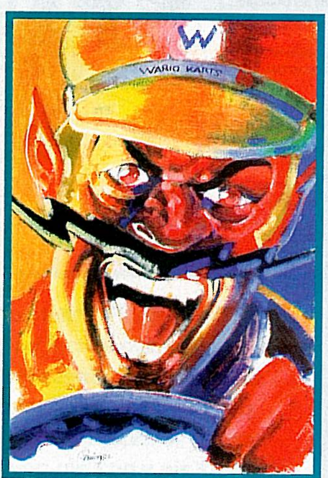


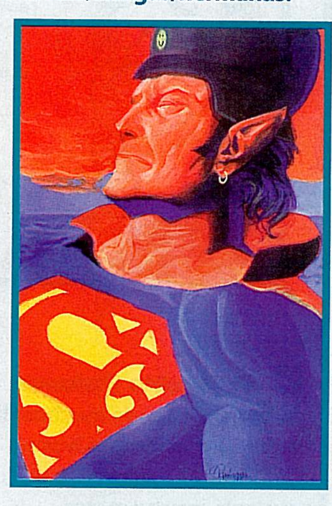
Antonio Vicente Perez Romero vuelve a visitarnos. Me da la sensación que sigues las tendencias marcadas por **Guille**, así que te auguro un buen futuro en esta sección. Sigue haciendo este tipo de viñetas y liberaré a tu novia de los monos del zoo... Aunque ella creo que no quiere salir de la jaula.



Laura Pérez Seguer, Laurita para mí y Doña Laura para todos vosotros, sigue en su lucha particular («de buen gollo») con The Eva para ver quién de las dos es la más virtuosa con la mano. Yo, dependiendo de la cantidad de ropa que me mandéis en las próximas fotos, decidiré quién de las dos es la «más mejor».

Eduardo Paniagua no falla ni un mes en esta sección. Estos dos dibujos son una buena muestra del estilo inigualable de este estudiante de bellas artes. Para el mes que viene le propongo que emule un acoso fémino a mi persona, osea, un dibujo totalmente inspirado en la realidad cotidiana que vivo cada sábado noche con vuestras novias/amigas/hermanas.







Guille Martínez Vela me ha dibujado haciendo «tonterías españolas» con un ser muy parecido a DE LUCAR. Te propongo que nos dibujes a todos de espaldas desnudos, a lo FULL MONTY pero por detrás y sin ropa. Si podéis haceros con el fanzine LOS MISERABLES que dibuja con sus colegas.

JUEGA Y GANA

Con el divertido y completo Mus en 3-D que te regala este mes la revista CNR

Haz pareja con políticos y personajes famosos y demuestra tu habilidad con el mus en el casino del pueblo. Y si nunca has jugado antes, aprende de la mano de Heraclio Fournier todas las reglas y trucos con el tutorial adjunto, que, además, te enseñará todas las claves del tute, el remigio, la butifarra y los solitarios más conocidos. Incluye también una enciclopedia de los naipes y la historia ilustrada de la baraja española. Tú tienes la mano.



Y, además, en la revista CNR de diciembre, un especial Navidad que te revela los trucos que usan los comercios para que consumas más, cómo decorar la casa para las fiestas, qué hacer para no engordar durante las comilonas familiares, las mejores fiestas Fin de Milenio en España, productos gastronómicos de lujo, qué turrones comprar y un gran bazar de regalos electrónicos.

Y mucho más: juegos *on line*, comparativa de neumáticos y llantas, Internet sin cables, guía de estaciones de esquí...

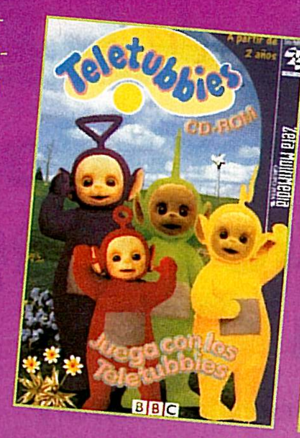
CNR revista mensual para seres inteligentes

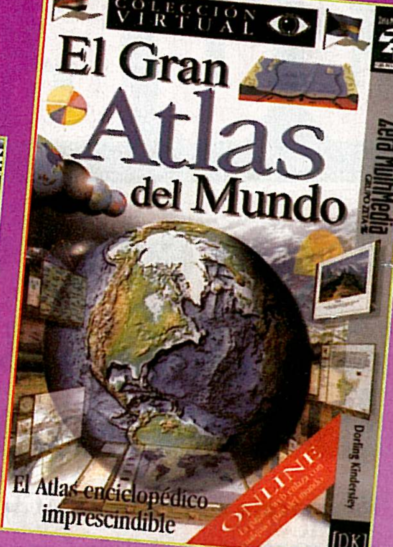
Con el patrocinio de naipes Heraclio Fournier® VITORIA • SPAIN

Una publicación de Ediciones Reunidas GRUPO ZETA

Zeta Multimedia y Ediciones B inauguran tienda en Internet







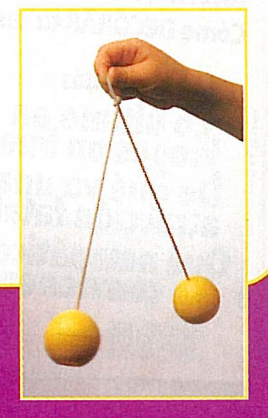
Como anticipo de los desarrollos que Grupo Zeta prepara para su expansión en Internet , el próximo día 1 de dicembre se estrenarán en la Red las tiendas de Zeta Multimedia y Ediciones B, a través de las cuales los navegantes podrán conocer y adquirir los más de 70 productos en CD-ROM con que cuenta Zeta Multimedia y una completa selección de los best sellers de Ediciones B para esta campaña de Navidad. Con ello se pretende dar una muestra operativa de lo que en unos pocos meses serán estas tiendas, ofreciendo desde ya las ventajas de la compra *on line* con todas las garantías de seguridad y comodidad que ofrece el comercio electrónico. Sus direcciones en la red son www.zetamultimedia.com y www.edicionesb.com. Visitables, como ya hemos anunciado, a partir del 1 de diciembre.

Mega Top con Compañeros y Pokemon





La revista Megatop está a la última y no se le pasa ni una. Ofrece en exclusiva para sus lectores el primer cómic de Pokémon de un total de seis entregas. Además, Megatop organiza una votación entre sus lectores para que decidan si Quimi vuele con Valle, sigue con Míriam o se queda solo. Entre todas las papeletas recibidas se sortearán diez televídeos. Este número incluye una entrevista en exclusiva con Christina Aguilera, un suplemento desplegable de terror y megapósters de Alex Crivillé y Britney Spears. Esta revista sortea miles de invitaciones para el preestreno de la película de animación The Iron Giant (El gigante de hierro). Megatop también regala a sus lectores dos bolas «tocapelotas».



Super Mini regala un vídeo de Bartok el Magnífico

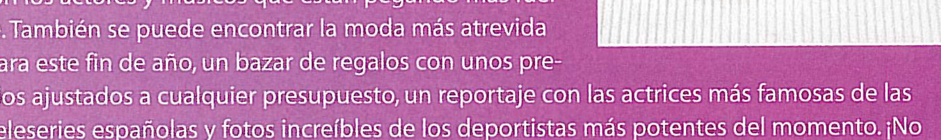


Súper Mini regala este mes un vídeo con las mejores imágenes y las canciones más divertidas de la película de dibujos animados «Bartok el magnífico». El filme, que se estrena en vídeo, tiene como protagonista a uno de los personajes más simpáticos de «Anastasia».

Las lectoras encontrarán en el número de noviembre un amplio reportaje con el que podrán dar sus primeros pasos como actriz: preparar una obra de teatro en casa, construir un guiñol y conocer las experiencias de una joven actriz de éxito como Olga Molina, que interpreta a Bego en la serie «Compañeros». Además, información sobre el juego Pokémon, cómo preparar perfumes en casa, las mejores fotos del perrito de «Dr. Doolitle»... y muchas cosas más.

Maquillajes de fiesta con You

Este mes la revista YOU regala un maquillaje en polvo con destellos metalizados para brillar durante las próximas fiestas. Se podrá escoger entre cuatro colores (azul, rosa, tierra y marron) y con ellos decorar el rostro y el cuerpo con los toques futuristas que se merece la entrada del nuevo milenio. Además, en YOU hablamos con los actores y músicos que están pegando más fuerte. También se puede encontrar la moda más atrevida para este fin de año, un bazar de regalos con unos precios ajustados a cualquier presupuesto, un reportaje con las actrices más famosas de las teleseries españolas y fotos increíbles de los deportistas más potentes del momento. ¡No te la pierdas!





Corta la baraja con CNR



Este mes CNR se guarda una carta en la manga: el magnífico CD ROM «Cartas Master», un completo curso de Heraclio Fournier para aprender a ganar al remigio, al tute, a la «butifarra» y al mus. Además, con este original CD pondrás a prueba tu habilidad en este último juego, uno de los más apasionantes y adictivos.Podrás jugar contra personajes famosos de actualidad, cuyas muecas controlarás a voluntad para dar pistas a tu compañero de naipes virtual. También encontrarás las reglas de cuatro famosos solitarios. Con este regalo de CNR serás el rey de las cartas y conocerás también la historia de las cartas en el mundo y de la casa Heraclio Fournier. Además, el número de diciembre de CNR es un especial Navidad en el que descubrimos los secretos que nos hacen comprar más en estas fechas, cómo engordan las comidas tradicionales, una comparativa de turrones, consejos de decoración navideña y un bazar hi-tech con las últimas novedades en electrónica. Y mucho más: una guía de fiestas para la Nochevieja en España, las mejores estaciones de esquí, la música que va a romper en el 2000... ¡Un número imprescindible!

Resultados de los concursos

GANADORES CONCURSO CAPCOM GENERATIONS

Los afortunados ganadores de un juego CAPCOM GENERATIONS han sido:

Miguel Quetglas Moya (MURCIA)
José Javier Lanza Hernández (VALENCIA)
Rubén Martínez Salido (MADRID)
Antonio Gil Muñoz (BARCELONA)
Manuel Bolaños Salvador (ALICANTE)
Gonzalo Martín Sánchez (AVILA)
Juan Manuel Ortiz de Rozas (MADRID)
Francisco José López Rivas (CORDOBA)
Rubén Menéndez Fernández (ASTURIAS)
Francisco Javier Valero Mena (CADIZ)
Alberto Camacho Beltrán (VALENCIA)
Juan Carlos Alvarez Pastor (BARCELONA)
Juan Antonio Peris Romero (CASTELLON)
Marc Masbernat Calderó (LERIDA)
Enrique Guerra Pérez (HUELVA)
Juan Andrés León Ruiz (ALMERIA)
Carlos Blanco Bueno (CORDOBA)
Jose Mª Bernal Ferrer (ZARAGOZA)
Javier Cerezo Díaz (VIZCAYA)
Marcos Cao Feijoo (LA CORUÑA)
Rosa Mª Andrés Bosch (VALENCIA)
Alex Martín Silva (GERONA)
Joseba Liste Posse (GUIPUZCOA)
José Enríquez González (PONTEVEDRA)
Jaime Pérez Colsa (CANTABRIA)
Isaac Casado Perelló (BARCELONA)
Vicente Fresneda Villar (CIUDAD REAL)
Miguel Angel Huertas Martín (GRANADA)
Oscar Reche Piero (TARRAGONA)
Angel Miguel García Vinagre (GUIPUZCOA)
Alejandro Bermúdez González (MALAGA)
Juan Antonio Barrero Gómez (SEVILLA)
Juan Carlos Yuste Hernández (AVILA)
Jaime Font Burdeos (HUESCA)
José María Benítez González (HUELVA)
Inés Carrera Yáñez (LUGO)
Jorge Ruiz Múñoz (BARCELONA)
José María Gil Francés (VALENCIA)
Rubén José López Montero (LA RIOJA)
Ramón Andrés García Rodríguez (SEVILLA)
Valentín Millán Medina (CIUDAD REAL)
Antonio Luis Rodríguez Misa (CORDOBA)
Frederic Sánchez López (ALICANTE)
Luis Lara Rosales (MADRID)
Javier Rodríguez Martín (CACERES)
Javier Cosin Martínez (VALENCIA)
Claudio Galván Gómez (CADIZ)
Armando Naharro Navarro (ZARAGOZA)
Antonio Gregorio Francés (TOLEDO)
Ramón Morera Ortega (BADAJOZ)

